平成９年12月15日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第21号通巻207号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
GAMEST
December 15.1997 No.207



ゲームセンターを10倍おもしろくする本

ゲーメスト大賞投票締め切り迫る!!

1997 12.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

付録B2ポスター描き下ろし
スーパーリアル麻雀P7

新作
私立ジャスティス学園
新・武器格闘(仮)
月華の剣士

攻略
ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK
ポケットファイター
ストライカーズ1945II
ファイティング武術
Gダライアス



拳ひとつで学園(てんか)を獲れ!!



アクションパズル戦記!壮大なる序曲が今、始まる。

●横画面タイプ、新感覚のアクションパズルゲームです。
●ゲームモードは「腕試し」「1人対戦」「2人対戦」の3種類です。
●ピンチやチャンス時に各々のキャラクターが楽しいおしゃべりを繰り返します。

ZUNTATA LIVE 1997
〜CINETEQUE RAVE〜
あの興奮のライブ、VIDEO化 決定!

サウンドはもちろん ビジュアル的にもイケてる ZUNTATAの魅力を伝えたい。









去る8月31日渋谷ON AIR EASTで行われた3年ぶりのライブ。ZUNTATA LIVE 1997〜CINETEQUE RAVE〜。その衝撃のステージを収録したライブビデオが早くも発売決定!!ライブで使用したオリジナル映像やリハーサル風景などの貴重な映像も収録!また、今回のライブのために撮影したキネマ「WATER」も収録!音と光と映像が織りなす"音画"空間が、今、鮮やかに甦る。

初回特典!!
各収録曲のオリジナルイメージステッカー付き

ZUNTATA LIVE 1997
〜CINETEQUE RAVE〜

VISUAL FILE (ビデオ)
11月21日発売
価格4,830円(税込)
ZTTV-0001＜VHS＞

AUDIO FILE (CD)
好評発売中!
価格2,550円(税込)
ZTTL-0016



TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

一緒に夢を実現しよう。 プログラマー、CGデザイナー 募集中! お問い合せ先045(593)7100

TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/

ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

TAITO®

これは昔、昔、その昔、どんな願いごとも叶う伝説の秘石「GEMSTONES」を
偶然手に入れた12人の勇士たちの物語。
彼らは運命の糸にたぐり寄せられるように出会い仲間となり、
そして闇の権力者たちに立ち向かった。
さあ、君も時空を超え、アクションパズル戦記の勇士に名乗り上げろ!



PuchiCarat™

プチカラット

ボールを打ち返して
ブロックを壊し
ちぎって落とす
新感覚アクションパズル

新・武器格闘ゲーム(仮)降臨す。

かねてから、一部では「いま、作っているんじゃないのか」「まだなのか」と噂（あくまで噂）のあった「ソウルエッジ」の続編ともわれる作品が、ついに姿を現した！第一報となる今回は、入手したビジュアルからシステムや新キャラなどについて、これからどう展開していきそうなのか予想していこう。

美麗なグラフィックから見えるもの

気になる点はさまざまあるが、写真を見てまず思うのが「グラフィックの美しさ」。前作（と言ってしまっていいだろう）の「ソウルエッジ」がすでに十分な美しさだったのだが、反面、処理に負担がかかり、ゲーム進行が30フレームとなってしまっていた（コマンド受付等、操作面に関しては60フレーム単位だったが）。

グラフィックが綺麗なのは大歓迎なのだが、やはり対戦格闘ゲームである以上、息詰まる攻防を堪能していくには60フレーム単位でのグラフィックの表示、キャラの動きを要求したいところ。キャラがカクカク動くより、なめらかに動いたほうが誰だって嬉しいはず。





ここからは憶測なのだが、写真を見る限り、使用されているボードは「システム12」であるとおもわれる。システム12といえば、「鉄拳3」でその実力をすでに証明済み。ソウルエッジ並の秀麗なキャラクター達が60フレームで派手に動き回っていた強力なシステム基板だ。このことを考えると、「新・武器格闘ゲーム（仮）」の動作に関してはまったく心配はいらなさそうだ。









今回発表された4キャラは、皆新キャラなのだろうか？サムライ風のキャラは某御剣氏にうり二つなのだが……。ヌンチャクを持ったキャラと巨大な斧を持ったキャラは、どちらもなかなかのインパクト。とくに斧キャラは、ソウルエッジのヴォルドの路線を受け継ぐキャラなのだろうか。中華剣を構えた少女は清楚なイメージかつ軽快そう。すでに人気集中の予感アリ。









このゲームに関する文字的資料はなにもとどいていないのだが、現在ある写真のなかに、ソウルエッジにあったシステムを連想させるカットがいくつかある。代表的なシステムのひとつだった「軸避け」を行っているとおもわれるカットがそれだ。
　ほかにも武器と武器がぶつかりあって火花を散らしているカットなどもあり、こうしたソウルエッジ色を強く反映したシステムを採用していくのか、それともなんらかのアレンジが施され、そのうえで吸収していくのか、興味の尽きないところだ。
　システム回りに関することだけではないが、新たな情報が入り次第、随時誌面で紹介していく予定。緊急速報のこともあるし、今後はこの作品から目が離せないぞ。



中華剣を持った少女が軸避けに効果的な横斬りを繰り出しているカットが美しい。軸避けといえば、上段横斬りをしゃがんでかわしているカットや、縦斬りをやはり軸避けで回避しているカットなども見受けられる。ほかには、お互いの武器がぶつかり合って弾いている瞬間や、背後からの攻撃なども。なかでも最後の背後からの攻撃に興味が集中する。鉄拳3のシャオユウのように、相手の背後をとるのが得意なキャラなのだろうか。

待て続報！待て次号！

緊急速報 技アイディア大募集

なんと、「新・武器格闘ゲーム」に登場するキャラクターの使う技を、この度、大々的に超募集することになった！
　キミの考えた技を文章や図、イラストなどにまとめ、いますぐにでもナムコへ送るのだ！
　集められた技のアイディア群は開発内部で選考され、さまざまな意味で優秀なものを採用する方針。自分の考え出した技を登場キャラクターが実際に使うなんて、その場面を想像しただけで興奮ものだ。
　さらに採用者には、ほかでは手に入らないオリジナルグッズがプレゼントされるぞ！
　ちなみに今回紹介された4キャラにこだわる必要は全然ないので、自由な発想で臨んでくれい!!

▼応募の決まり
官製ハガキまたは封書に1：技アイディア（イラスト可）、2：ご意見、要望、3：住所、4：氏名、5：年齢、6：電話番号、7：職業（学校名）を記入の上、
〒146　大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
ナムコ・新・武器格闘ゲーム技大募集ゲーメスト係
までお送り下さい。
▼応募の締め切り
1997年12月26日（金）消印有効
▼使用者には素敵なプレゼントが
A賞：オリジナルジャンパー、オリジナルCG（スタッフサイン入り）
B賞：ゲームデザイン画集、スタッフ寄せ書き色紙
さらに「新・武器格闘ゲーム」のオリジナルテレホンカードを200名にプレゼント！
※ゲームに採用されたアイディア等の著作権そのほか一切の権利は、（株）ナムコに帰属します。応募作品の返却は致しません。
　A賞とは応募してきた技アイディアそのものを採用するものです。
　B賞とは応募してきた技アイディアの一部を採用するものです。



これぞSNK!

幕末浪漫 月華の剣士™

©SNK 1997

このキャラセンスの良さ。
恐るべき新タイトルの登場だ。

担当：珈琲ふりーく

SHOCK TO THE SYSTEM

月華の剣士は、SNKゲーム史上最高レベルのグラフィックと、練りこまれた設定を誇る作品だと思う。ここにきて、SNKゲームの決定版が登場といった感じだ。

ゲームシステムは奇をてらうことなく、これまでのシステムを煮詰める方向で進化しており、遊び易さが重視されている。

この原稿を書いている段階では開発中であり、まだ変更の可能性はあるが、とりあえずゲームシステムの概要をつかんでもらうことにしよう。

弾き

このゲームで最も注目すべきは「弾き」であろう。これは真サムの受け返しを発展させた形の特殊操作で、相手の攻撃に対してタイミング良くDボタンを押すことによって、相手の攻撃を弾いて隙を作ることができる。リスクは、弾きを入力した後相手が攻撃してこなかった場合、弾きモーションとその戻りが隙となる。

弾きは、レバー後ろ方向とDボタンによる「通常技弾き」と、レバー前方向とDボタンによる「必殺技弾き」、そしてそれぞれに立ちとしゃがみがあり、全部で4種類存在する。

通常技弾きは、入力のリスクが比較的小さい代わりに通常技しか弾けず、必殺技弾きは、入力のリスクが比較的大きい代わりに、通常技、必殺技ともに弾くことができる。


相手の攻撃に、弾きをあわせると、


攻撃を弾いて反撃することができる。

立ちとしゃがみはそれぞれガードに対応しており、立ちの弾きは立ちガード可能攻撃、しゃがみの弾きはしゃがみガード可能攻撃を弾くことができる。


立ちガード不可攻撃に対しては、


しゃがみの弾きだ。

立ちの弾きはジャンプ攻撃も弾くことができ、その場合、相手はやられ判定を持ったまま飛びダメージとなって落下してくる。そこに空中追い打ちのような感覚で、ダメージを与えることができるぞ。


ジャンプ攻撃を弾くと


相手は飛びダメージとなって落下してくる。


そこに追い打ちすることが可能だ。

注）画面は開発中のものです。

弾きの後は任意の攻撃を入れることが可能だ。ここから、いろいろな連係につながっていくことだろう。



◆Dによる通常技弾きは、



必殺技は弾けないぞ。

ジャンプ

ジャンプのシステムは、基本的にはリアルバウトのものがベースとなっているらしい。振り向きはないが、小ジャンプとダッシュジャンプが存在するようだ。空中ガードは垂直ジャンプとバックジャンプのみ可能だ。無理がなく、自然に操作でき、これまでのSNKゲームのジャンプで最も洗練された形のジャンプといえよう。





前ジャンプは空中ガードできず、垂直やバックジャンプはできる。

ガード耐久値

相手の技をガードし続けていると、武器を落としてしまい、素手状態になる。ふっとんだ武器を拾うと、もとの状態に戻れるぞ。



武器をおとす瞬間、ガードクラッシュの効果もあるようだ。

剣質選択

これは斬紅郎以来のサムスピに存在するものだが、修羅と羅刹ではなく、「力」と「技」から、選ぶことになる。

修羅と羅刹は必殺技が変わったりして別キャラという印象であったが、力と技は全キャラ共通の部分が変わるので、K.O.F.'97のアドヴァンストとエキストラに近い。

それでは個々の違いを見てみることにしよう。

力

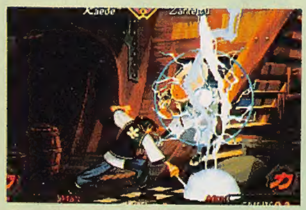
攻撃力が高く、相手をねじ伏せることができる状態。不利な状況でもチャンスをものにすれば、一発逆転が狙える。

・攻撃力が高く、通常技に「削り能力」がある。



単発になりやすい力だが、通常技で削れるのは大きい。

・剣質ゲージMAX状態もしくは、体力ゲージ赤点滅時に「超奥義」が使用可能。



技を出すことで溜まる剣質ゲージがMAXになると超奥義が使える。

・一部の必殺技から、超奥義にキャンセルがかけられる。「昇華」が可能。



力最大の魅力は、潜在奥義があることだろう。

・剣質ゲージMAX状態＋体力ゲージ赤点滅時に「潜在奥義」が使用可能。



一部の必殺技を、



キャンセルして、



超奥義を出せる。

技

技を連続で繰り出せ、相手をその手数で圧倒できる。不利な状況においてもその手数で敵にプレッシャーをかけられる。

・通常技を上位の技へつなげる、「連殺斬」が使用可能。



通常技をつないでいけるぞ。

・剣質ゲージMAX状態もしくは体力ゲージ赤点滅時に「超奥義」が使用可能。



技も超奥義を使える。でも潜在奥義は使えないぞ。

・剣質ゲージMAX状態＋体力ゲージ赤点滅時に、一定時間すべての通常技をキャンセルできる「乱舞奥義」が使用可能。

＊剣質ゲージ
技を出したり、当てたりすることによって増えるゲージ。



楓

Symbol ITEM: Scarlettinged leaves
SEX:MALE
AGE:17
BATTLE STYLE: KASSHIN ITTOHRYU



オールマイティな技の取り揃え



必殺技・連刃斬は連続入力可能。ここから…。



前転して反対側へ、なんてことも可。結構アクティブだ。

「月華の剣士」の主人公である少年剣士、楓。まだあどけなさの残る相貌ではあるが、「天才剣士」と謳われる兄弟子、守矢と同じ師を持つだけあって、その剣術は一流。また、幼少のころより備わっていたという〝不思議な力〟により、「覚醒」することができる。

主人公キャラということもあって、楓の使う技はどれもわかりやすいものばかり。小斬りボタンを押せば出が早くて小気味よい斬り技が出るし、大斬りボタンを押せば出が遅く大振りだが、当たれば痛い技が出る。ただ、対戦格闘ゲームの主人公キャラによくあるような、「飛び道具、対空必殺技等がまんべんなく揃っているが、通常技のリーチは短い」といったようなことはなく、刀を振り回しているだけで十分な動き、強さを見せる。

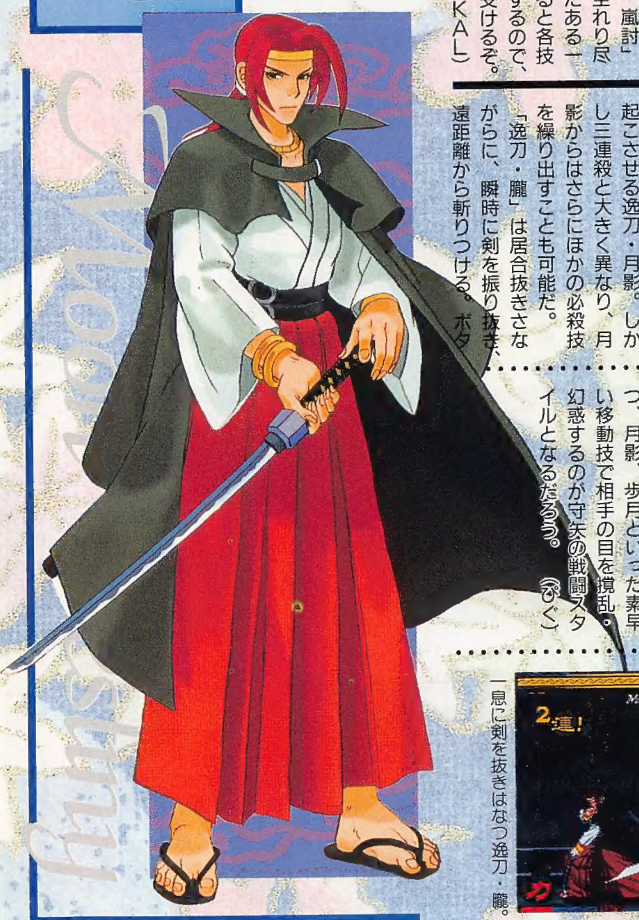
必殺技は、衝撃波が地を這って進む飛び道具「一刀・疾風」、刀を振り上げる対空必殺技「一刀・空牙」、KOFシリーズの庵の葵花のように連続入力のできる前進攻撃技「一刀・連刃斬」、それに相手キャラの体をすり抜けて反対側に回れる前転技「一刀・嵐討」などがあり、わりと至れり尽くせりな感じだ。またある一定条件で〝覚醒〟すると各技が〝爽快的に〟変化するので、意外に派手な印象を受けるぞ。（KAL）



これは大斬り。通常技でも長く重い攻撃ができるのが楓なのだ。

御名方守矢

Symbol ITEM: Moonlight, Accessory
SEX:MALE
AGE:22
BATTLE STYLE: KASSHIN ITTOHRYU



真実はどこに。己が宿命とともにあり

孤高の天才剣士・御名方守矢。自分を育ててくれた尊敬する師匠がこの世のものではなくなったあの日…。守矢は、楓、雪に何も告げることなく道場を去った。そして5年の月日が経った今…。

守矢は天才と称されるだけあって、技の切れ味、離れた間合いで一息に間を詰めて攻撃する体捌きが、特に秀でている。

牙神幻十郎の三連殺を思い起こさせる逸刀・月影。しかし三連殺と大きく異なり、月影からはさらにほかの必殺技を繰り出すことも可能だ。

「逸刀・朧」は居合抜きさながらに、瞬時に剣を振り抜き、遠距離から斬りつける。ボタンによって斜め上、真横、下段に攻撃方向を変えることができる。

「逸刀・新月」は自分の頭上を剣で薙ぎ払う技。対空として活用できそうだ。

「帯刀・歩月」は瞬時に離れた位置に移動する技。これもボタンにより、相手から離れた位置、相手の眼前、相手の後方へと移動位置を変えることができる。

長いリーチの朧で牽制しつつ、月影、歩月といった素早い移動技で相手の目を撹乱。幻惑するのが守矢の戦闘スタイルとなるだろう。（ぴぐ）



高速で斬り込む逸刀・月影。



柄に手をかけた状態から、



一息に剣を抜きはなつ逸刀・朧。

ちょっと癖はあるが味のあるじじい



玄武の翁

Symbol ITEM:
Fishing-rod &
Hanging-basket
SEX:MALE
AGE:128
BATTLE STYLE:
MAGOKORO-RYU
ICHI-NO-TACHI



このリーチを見よ。まさに釣竿の威力！



おっ⁉竜の中からカメ⁉かめから力メガ…スンマセン。

闘う隠者、玄武の翁。128歳。守護神の1人。だが、同じ守護神の1人である直衛示源とは、体格からして対極の関係にある。

そんな小さな隠者は、武器まで変則的。その手に持った釣り道具、釣竿で相手をなぎ払い、その背中に背負った魚篭で攻撃する。「真心流」の極意で攻撃しているのだが、その威力は他の者に比べて若干低いようだ。

それでも、釣竿を使用しているおかげで、体格のわりには、長いリーチを誇っているようだ。そのリーチたるや、相手と最大の間合いを保った場合でも「釣果大漁」で攻撃できるほどである。

また、やはり玄武の翁という名前だけあって、亀[？]と仲がいいようだ。亀を使って相手を攻撃するのはもちろんのこと、中には特殊な効果を持つ亀も確認できたが、現時点では変更の可能性も…。

ときにはその釣竿のリーチを生かし、ときには篭で体当たりをしていく。みずからも突進したり、亀との連携を見せたりするその姿は「闘将朴然」と呼ばれる剣豪のイメージには遠い。このただのおじいさんの試合が死合いとなった時、彼はどのように変貌するのであろうか。（P・鈴木）



本人自ら体当たり。いつもより多く回っております。

雪

Symbol ITEM:
Snowcrystal,
Necklace
SEX:FEMALE
AGE:18
BATTLE STYLE:
KASSATSU
CHOUSOUJUTSU



長身の麗人。この中での女性キャラは2人だが、あかりとは対照的である。しかも、西洋人だけあって背が高い。

雪はその名の通り、その属性に関した能力を持っている。武器は長槍を扱い、氷をまとった技を出すのが特徴だ。長刀を扱うだけあって、その繰り出す技は、なかなかリーチがあるぞ。だが、その分、技が出るまでちょっとだけ間が存在する。通常技でも対空技として使っていけるような技があるが、必殺技でも対空専用っぽい技がある。この必殺技は、氷の刃を斜め上方へと突き上げる。その他のも、氷の飛び道具を放ったりして、ヒットすると相手キャラを氷づけにすることができたりするのだ。

また、コマンドを入力すると一定の距離を走ってゆき、長刀を振り下ろすという技もある。が、間合いが離れていると、攻撃をせずにその場で止まってしまうという一面もあったりする。もちろん、弱で出すよりは、強で出したほうが移動距離は長い。

スラリとした肢体に、長刀の長さがとても似合う雪。なかなかカッコイイタイプのキャラなので、ぜひとも使ってみてくれ。（K・I・T・A・N）

カッコイイ系現る！



立っているだけできまになる。挑発はなかなかかいい感じ。



これでも凍らせることはできる。



飛び道具で凍らせる。

一条あかり



Symbol ITEM:
Charm,
Magical Stick,
Ribbon
SEX:FEMALE
AGE:13
BATTLE STYLE:
ICHIJO-RYU
ONMYOUJUTSU

関西弁の陰陽師

見習いといえどプロの陰陽師に引けを取らない腕を持つあかり。一条家の血のなせる技か？　あかりの技で最も注目すべきは、劾鬼・泥田坊だ。コマンドを入力するといったんあかりが消えて、入力したボタンに対応した場所から現れた後、相手に向かって突進する。現れる場所は、自分サイドの画面端、相手サイドの画面端、画面上部中央、の3カ所だ。現れた後は、レバーやボタンの入力で様々な変化ができる。


Cボタンで出した泥田坊。泥田坊は様々な変化を楽しめるぞ。

泥田坊以外では、式神・天空という使い勝手の良い飛び道具と、劾鬼・清姫というガード不能技（投げに近い）が頼りになりそうな必殺技だ。

お遊び的な技としては、相手の姿に変身する変化人形が目を引いた。これ以外にもまだいくつかあるようだ。

あかりが得意とする戦法は、おそらく泥田坊メインの一撃離脱、もしくはそこからまとわりつく、という形になりそうだが、それなりに強力な飛び道具も持っているので、自在に戦うことも可能だと思う。

とりあえず、あかりは元気いっぱいな関西弁の女の子で、キャラコンセプトに一貫性があり、そのあたりを守備範囲にしている人は使うしかないって感じだ。動きもすばらしく、きっと期待以上のキャラに仕上がっていると思うよ。

（珈琲ふりーく）


天空は使い勝手の良い飛び道具だ。


まさにマジカル・リトルガールですな。

神崎十三



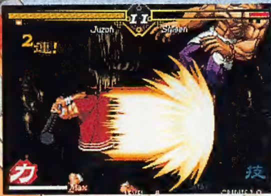
Symbol ITEM:
Iron Stick, Dumpling
SEX:MALE
AGE:26
BATTLE STYLE:
His own way

気はやさしくて力持ちっ！

大柄な体格と、それに見合ういかつい武器を携えた神崎十三。

見るからにパワータイプのキャラだが、期待通りに強力な突進技、そして必殺投げを持っているぞ。まさに一撃の重さがウリのキャラだ。

特筆すべきは、やはり武器のリーチの長さ&威力！画面の中央から画面端まで届く、驚異の射程には目を見張るものがあるぞ。


幕末ホームラン！

反対に、接近戦での攻防に若干難ありと思われるかもしれないが、そこはお約束の「必殺投げ」が猛威を振るうという寸法である。

比較的小回りが効く足技のフォローと「弾き」を有効利用すれば、接近戦でも無類の強さが発揮できそうだ。

また「技」タイプだと、小技からの連続技の幅がとたんに広がるのも心強い。「力」は力で、これまた一撃の重さが増大するので、どちらを採るか悩む所だ。


この豪放さがたまらんのう。

とにかく、どっしりかまえてもガンガン押しても、十三らしい豪快なプレイは楽しめるので、技と力を両方プレイしてみて、自分のプレイスタイルに合った十三を選ぼう。

個人的には「力」がお薦めかなあ。その理由は…次号を待つんじゃい！なんつっても金棒の一撃。気持ちいいぞ。

（田渕）


1コマンド1セットで繰り出せる連続技もアリ。いい威力！

鷲塚慶一郎



Symbol ITEM:
SHINSEN-GROUP
Livery coat
SEX:MALE
AGE:28
BATTLE STYLE:
TENNENRISHIN-RYU
PEREGRINE



体をまかせた重い突きから、



抜く!! カッコ良すぎるって。

突きに命をかけた漢の生き様

男・鷲塚28歳。その剣に込められた気迫は、もはや制御不能。「突き」をひたすら極め、そこに侍の「美学」を見いだした男である。

新選組の「誠」を背に今、地獄門の調査を開始するのであった。

「天然理心流　隼」を操る鷲塚は、主に突き技をメインとするスタイルを確立しているようだ。

鋭く突き出すその剣技は、目にも止まらぬ早さで相手の急所を突いていく。剣に命をかけたその突きは、一回かぎりの必殺の突きだ。二の太刀はないのである。

このように誠忠の必殺剣を操る鷲塚は、28歳。男として最も円熟している時期であるので、その活躍が非常に気になるところであろう。

今回とりあげた写真はいずれも彼の繰り出す必殺技のものである。

これを見ればわかるように「突き」に命をかけているらしい。

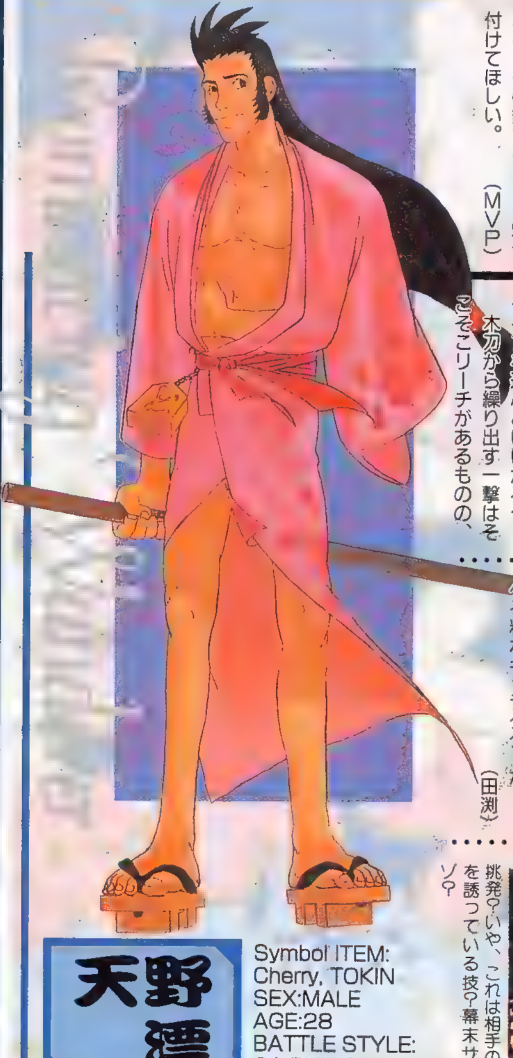
いずれもその鋭さを目で見るのは不可能。残像まで引くその剣筋は、もはや誰にも見切れないだろう。

実際に触った感じだと、設定は堅苦しいが、その鋭い突きにははっきり言って魅了される。非常にカッコイイのである。その鋭さを、目に焼き付けてほしい。（MVP）



何発もの目にも止まらぬ突きを繰り出すのだ。

気はやさしいが男前!?



天野漂

Symbol ITEM:
Cherry, TOKIN
SEX:MALE
AGE:28
BATTLE STYLE:
GA-RYU QUARREL
TURRET

着流しに飄々とした風体、なんとも捕らえ所のないキャラクターとの印象を受けるようだが、性能、必殺技のほうも他のキャラと一線を画す、トリッキーなものが揃っている。

天野は一発型か手数の多い連続技型かと問われると、どちらかと言えば一発型に属するタイプである。

まあこれは「力」と「技」の剣質選択により、多少の修正が加わるので、より「一発の重さ」を突き詰めたい人は「力」タイプ、少しでも技の繋がりを重視したい人は「技」タイプを選ぶといいだろう。

木刀から繰り出す一撃はそこそこリーチがあるものの、なにぶんモーションが大振りなので、巧く間合いを見極めることが重要。空振りした後にはよろけるアクションなどがあるので、ホイホイ技を出していると手痛い反撃を受けるぞ。

天野の必殺技は突進系、打撃系が多く、それに特殊な効果を持つ技も存在する。

どれも天野の性格が出ているユニークな技ばかりで、なおかつ攻めパターンの組み立てが面白そうなモノばかりだ。

ガチガチの攻めキャラではないが、自分なりのペースで闘える。「風流」を感じつつ遊べる粋なキャラクターだ。（田渕）



攻撃の後に発生する「よろけ」。隙だらけだが、何とも風情がある？



鋭い突進技！余裕の裏に隠れた実力ってヤツだ。



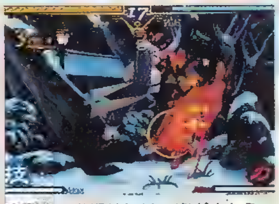
挑発？いや、これは相手の攻撃を誘っている技？幕末サドマゾ？

諸悪を滅するための正義の使者





李の必殺技の一つは、相手の攻撃を避けつつ…、攻撃できるのだ。なかなか優秀な技だ。



李烈火の必殺技には、炎がまとう。正義の炎だ！

中国少林寺最高の技を持つであろう男、李烈火。「飛影拳」免許皆伝の証である扇子を武器に、正義のため日出づる国へ足を運ぶ。

李烈火はこの剣劇格闘において、特殊なスタンスをとっている。なんと武器は扇子一本だけなのだ。なんとも頼りなさそうだが、李にはそれを補って余るほどに鍛えぬかれた技、飛影拳があるので、他のキャラには決して劣らない攻撃力を誇っているぞ。

拳法家ということで、ほとんどがパンチやキックといった素手による攻撃ばかりになっている。よって操作系も多少異なり、ほかのキャラでは弱斬り、強斬り、キックとなっているものが李は弱パンチ、弱キック、強キックといった感じなのだ。

攻撃に武器を使わない代わりに、李は他のキャラにはない大きな特徴を持っている。それは、通常技の連携が恐ろしいほどに存在することだ。剣質選択にもよるが、「技」ならば一度近づくことができたら、相手を倒すまで攻め続けるキャラとなるぞ。

必殺技には、体術を駆使したものが多い。相手の攻撃を避けてから扇子で反撃するものや、高くまで舞い上がる蹴り技などだ。とにかく、動きがカッコいいキャラだぞ。

（大僧正　桃）



Symbol ITEM:
Fire, SENSU
SEX:MALE
AGE:20
BATTLE STYLE:
HIEI-KEN

李烈火

斬鉄

Symbol ITEM:
Bamboo Hat, Manteau
SEX:MALE
AGE:52
BATTLE STYLE:
NIN-JUTSU



斬鉄、52歳。忍者。常に笠とマントで身を隠し、暗殺を繰り返す。そんなイメージそのままの動きを再現できる。

まず、両手に1本ずつ持った小刀。この小刀で標的を斬り刻む。

例えば細かい剣撃をたて続けに行う時には、交互に刀を振るう。大振りの一撃を叩き込む時は、両手で一気にエグる。小刀の持ち方も忍者特有のものだ。

だが、やはり小刀だけあって、それ相応の間合いに踏み込まなくてはならない。

そこで教えられたものの一つに、「暗器」がある。斬鉄は空中から「くない」を投げる。ただ、くないを直接当てるようにはせず、足元へ突き刺すように使う。これは、文字通り"足止め"を考えてのものだろう。

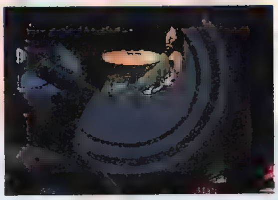
また斬鉄は、そのシンボルとも言えるマントを使い、姿を消すこともできる。その名は「水面隠れ」。なんと、本当に画面から消えてしまうのだ。

斬鉄の「強くなりたい」という思いはすさまじいものらしく、それが気となって小刀を通してほとばしっているようだ。「流影陣」はその気を、相手にたたきつける技だ。

それにしても、「流影陣」、「天魔脚」など、どっかで聞いたような技名が並んでいるけど…？

（P・鈴木）

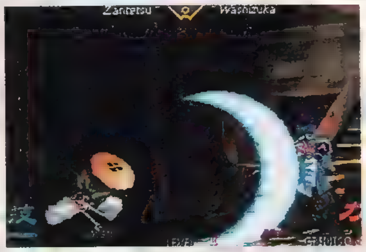
忍者?・あん!? こ・この技はぁ〜!!



マントに相手を包みこむ投げ技か!?



なにやら蹴り上げている。対空技なのか？



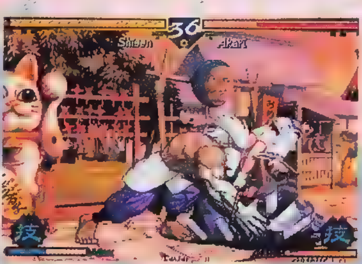
おお、この技はあぁあっ～！

直衛 示源

見た目は悪人、でも本当は…



白虎の守護神である示源。本誌のコミックでは大暴れしているので、一見悪役キャラかと思えるが、実は…親友の策略により10年という長い時間封印されていたが、失われた理性そして復讐心の中、示源は静かに立ち上がった…という涙をそそる?設定の持ち主でもある。



女子供とて容赦なし。かなり痛そう。

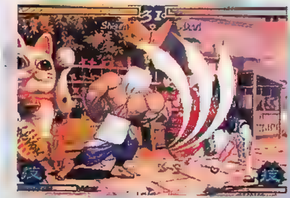
ではゲームの中での示源はというと…見ての通りパワーキャラだ。

示源の武器となる剛腕による打撃技と、強力な投げ技による攻撃で、相手の体力を派手に奪ってくれそうだ。

ただ技が大振りなものばかりなので、いかに技を当てていくかが今後の課題となるだろう。

必殺技も豪快なものばかりそろっているぞ。簡単に紹介すると、爪でひっかく斬りつけ技。剛腕を振りかぶる打撃技。相手を締めつけた上に叩き付ける投げ技。掴むと地面から翡翠の結晶が出てきて、それを相手に叩き付けるコマンド投げ。と、どれもパワーに物を言わせた豪快な技ばかりだ。

しかしコマンド投げは別として、どの必殺技も振りが大きいので、これまたいかに技を当てていくかが課題になるだろう。(CHU)



大振りな爪攻撃。それにしても、デカイ!!



この圧倒的な攻撃力の前にひざまずけ!!

Symbol ITEM:Rosary of WHITE-TIGER
SEX:MALE
AGE:36
BATTLE STYLE:BROKEN-ARM · WHITE-TIGER's CLAW

紫鏡





二本の刀を回転させ、相手を切り刻む。

人を斬ることに快楽を覚えたがために、新選組を追われることになった狂気の人斬り、紫鏡。彼の目的は何なのか。あるとすれば、人を斬るだけの「殺人欲」のみだろう。

紫鏡の武器は、優雅さや華麗、武士道といったものなど一切考えていない。相手を殺すだけの道具、殺人のためだけに研ぎ澄まされた二本の刀だ。二本の刀は特殊な造りをしており、柄と柄を合わせて使うことができるようになっている。二本の大きく伸びた刀身を振り回し、相手を切り刻むのだ。

紫鏡の容姿、動き、技、台詞はどれを見ても常人とは思えない。彼の動きから想像できるのは、爬虫類といったイメージである。蛇や蜥蜴が獲物を狙う、それに近いだろう。

技に関しては、人斬りの異名を持つだけあって、想像以上にテクニカルなものばかりだ。二本の刀を状況によって合体させたり、二本に分けたりして使う。そう、まるで自分の手足のように。

だが、技自体は残忍なものばかりだ。相手の懐まで潜り込み、喉元を掻き切る移動系必殺技や、二本の刀を回転させて切り刻む必殺技を持っている。投げも相手に噛み付いたり、何度も刀を突き立てたりと狂的である。(ももやん)



相手の喉元を切り裂く紫鏡。何の躊躇もなしだ。



容赦なく、胸板に刀を何度も突き立てる。至福の笑みが見える…。

Symbol ITEM:
Darkness, Rain, GREAT TWIN SWORDS
SEX:MALE
AGE:34
BATTLE STYLE:
CLEAR MIND OF THE BUTCHERY

幕末蒼龍伝 壱の回

今回から始まった当コーナーでは、背景設定やその裏に隠されたバックストーリーなどから、月華の剣士の世界について深く切り込んでいくための手助けをしていく。このゲームの世界で一体どんな事件が起こっているのか、開幕から頻繁にでてくる単語にはどんな意味があるのか、等々、より良く知って、月華の世界に踏み込んでいこう。

地獄門の概念と四神の関係

地獄門関係図

現世（生者の世界）



生命力に溢れる世界。

四神　地獄門　**黄泉比良坂**

地獄門が反魂を防ぎ、四神が護る。

常世（死者の世界）



生に対する執着で、常に現世をうかがっている。

北の玄武

玄武の翁。水の属性をもつ。
〝礼〟は、秩序、掟。
四神としての掟と、生と死の秩序を守る監査役。

西の白虎

直衛示源。金（堅い物すべての意）の属性をもつ。
〝義〟は、当然なすべき正しい道。
正義を正義として通すための、力の存在。

地獄門

東の青龍

四神の長。海と天候を司る龍神の化身で、雷の属性をもつ。
〝仁〟は、思いやり、慈しみの心。
生者死者を問わず、すべてに慈悲を与える存在。

南の朱雀

火の属性をもつ。
〝忠〟は、真、真面目、心を尽くす。
実務的に地獄門につくし、その封印を護る存在。

謎の力発現！

〝覚醒〟することで神秘的な力を使えるようになる主人公、楓。この不思議な力は幼い頃からあったようだが、詳細は一切謎に包まれている。ただしゲームをプレイするときには、体力ゲージ点滅時か、力（技）ゲージMAX時であればいつでも覚醒可能だ。覚醒後は電撃能力（＋α）が付くようになる。

楓（覚醒）







前号までの背景設定を読んだ読者のなかには、ストーリーのなかに「地獄門」やら「現世」、「常世」、「四神」といった単語がでてきているのを覚えているひとがいるかもしれない。上に挙げた図は、その地獄門と現世、常世をわかりやすく示した概念図だ。

月華の剣士のストーリーは、地獄門をめぐって動いている。四神と呼ばれる者たちが護っている地獄門というのがいったいどういったところに位置しているのか、これを見ればおおよそ分かってもらえるだろう。死者たちが反魂するのを防ぐ役割をもった地獄門を護っているのだから、四神たちの仕事がいかに重要かも同時に理解することができる。

幕末の一時代を襲った未曾有の天災、「魔人復活の噂」……。四神の一人の暴走によって引き起こされた大混乱……。そして四神の一人でありプレイヤーキャラでもある「西の白虎」の守護神、直衛示源のキャラストーリーに、「親友の裏切りによって封印された…」というくだりがあるが、これと〝暴走した四神の一人〟というのは関係があるのだろうか。これらの謎は、未だ明かされていない「東の青龍」と「南の朱雀」とともに、徐々に解き明かされて行くはずだ。

さて、次号はいよいよコマンド表の公開と、各キャラクターの技解説に入っていく。ゲームシステムのほうも具体的な説明で「弾き」や「剣質選択」による〝力〟と〝技〟の違い等に迫っていくぞ。

SNKトレーディングカード 読者様大プレゼント!

16名様に計2400枚をプレゼント!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97カード
1 主人公チーム
2 餓狼伝説チーム
3 龍虎の拳チーム
4 新・怒チーム
5 サイコソルジャーチーム
6 新・女性格闘家チーム
7 キムチーム
8 97スペシャルチーム
9 ニューフェイスチーム
10 八神 庵
11 矢吹真吾
12 ユキ
13 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97メインヴィジュアル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96カード
14 主人公チーム
15 餓狼伝説チーム
16 龍虎の拳チーム
17 新・怒チーム
18 サイコソルジャーチーム
19 新・女性格闘家チーム
20 キムチーム
21 八神チーム
22 ボスチーム
23 神楽ちづる
24 ゲーニッツ
25 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96メインヴィジュアル
26 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96PS版告知イラスト
27 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96PS版パッケージイラスト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96イラストギャラリーカード
28 京&ユキ
29 麻宮アテナ
30 うちの娘が一番
31 ケンスウの夢
32 マチュア&バイス
33 草薙 京
34 胸はだける庵
35 八神 庵
36 京&レオナ
37 レオナ
38 京&庵

侍魂～サムライスピリッツ～カード
39 覇王丸
40 橘 右京
41 牙神 幻十郎
42 ナコルル
43 リムルル
44 ガルフォード
45 服部半蔵
46 風間火月
47 風間蒼月
48 柳生砕馬
49 色
50 緋陀羅
51 壊帝ユガ

サムライスピリッツ天草降臨カード
52 覇王丸
53 服部半蔵
54 ナコルル
55 ガルフォード
56 リムルル
57 千両狂死郎
58 橘 右京
59 緋雨閑丸
60 牙神幻十郎
61 花諷院骸羅
62 首斬り破沙羅
63 天草四郎時貞
64 タムタム
65 シャルロット
66 柳生十兵衛
67 風間火月
68 風間蒼月
69 サムライスピリッツ天草降臨メインヴィジュアル
70 SS版サムライスピリッツ天草降臨告知イラスト

リアルバウト餓狼伝説スペシャルカード
71 テリー・ボガード
72 アンディ・ボガード
73 ジョー・東
74 不知火 舞
75 キム・カッファン
76 ダック・キング
77 ビリー・カーン
78 ボブ・ウィルソン
79 ブルー・マリー
80 フランコ・バッシュ
81 望月双角
82 ホンフゥ
83 山崎竜二
84 秦 崇秀
85 秦 崇雷
86 チン・シンザン
87 タン・フー・ルー
88 ローレンス・ブラッド
89 ヴォルフガング・クラウザー
90 ギース・ハワード
91 リアルバウト餓狼伝説スペシャルメインヴィジュアル

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝カード
92 ロバート・ガルシア
93 リョウ・サカザキ
94 不破 刃
95 藤堂香澄
96 カーマン・コール
97 王 覚三
98 レニィ・クレストン
99 ロディ・バーツ
100 シンクレア
101 ワイラー
102 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝メインヴィジュアル
103 カーマン&ロバート
104 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝SDキャラクターズ

風雲スーパータッグバトルカード
105 ロサ
106 キム・スイル
107 ジョー・疾風
108 マックス・イーグル
109 ゴズウ
110 メズウ
111 ジョーカー
112 チュン
113 ゴードン
114 獅子王
115 真獅子王
116 ジャズウ
117 風雲スーパータッグバトルメインヴィジュアル

SNKポスターアートカード
118 NAM1975
119 ASO(監)～ラストガーディアン～
120 ロボアーミー
121 ラストリゾート
122 キング・オブ・ザ・モンスターズ2
123 戦国伝承2
124 ファイヤースープレックス
125 トップハンター
126 得点王～炎のリベロ～

スペシャルカード
HAIR SALOON MIYAMOTO：草薙 京
天獅子 悦也：ロバート・ガルシア
いのうえたくや：ブルー・マリー
うたたねひろゆき：色
しろー大野：覇王丸
鷹岬 諒：麻宮アテナ
都築和彦：ナコルル
夏元雅人：八神 庵
結城信輝：不知火 舞

現在好評発売中の**「SNKトレーディングカード」**。そのすべてのカードのリストをここに公開しよう。売れ行きが好調すぎて、ゲーメスト編集部ですら、買おうとしても入手が難しいこの商品を、今回は読者16名様に**箱**（15袋入り）ごと大プレゼントだ！宛先は、〒101 **東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 ゲーメスト編集部「K.O.F.は今回で本当に完結しちゃうの？」係**だ。締め切りは12月10日（消印有効）。これが勝利の…ムニャムニャ。

教師 英雄が教える 0から始める「ジャスティス学園」

期待の新作「私立ジャスティス学園」。ゲームの流れを予習してライバルに差をつけろ！

担当：牛

'97AMショーに出展され、その熱血ぶりが話題を呼んでいるポリゴン学園格闘『私立ジャスティス学園』。

このページを読んでいる生徒諸君の期待も相当なものと思われるが、ここではAMショーでプレイできなかった人のために、ジャスティス学園の国語教師である私、こと"英雄"が、「私立ジャスティス学園」とは、いったいどのようなゲームなのかということを、解説していきたいと思います。

冒頭から私らしいなんともさえないノリですが、とりあえずこんな感じで始めよう。

あくまで学校対抗戦です

え～。私が勤めるジャスティス学園にほど近い、太陽学園で起こった生徒失踪事件に端を発するこのゲームのストーリー。

事件は次第に近隣の他の学校をも巻き込み、それぞれの思惑が複雑に絡み合ったままストーリーは進んでいきます。

そしてそれがクロスしたところで本題の格闘に入るわけですが、ここでこのゲームを始めるに当たって最初の約束事にふれておきましょう。

まずひとつは、"キャラクター選択時に主役と脇役を決定しなければならない"ということです。このゲームでは二人一組でチームを組みますが、同社のMSH VS～シリーズとは異なり、戦闘の途中でパートナーとタッチすることができないため、実際には主役のキャラクターをメインに闘うことになります。ここは勘違いしやすいところなので注意してほしいところですね。

ただし脇役によってゲージ使用必殺技の「愛と友情のツープラトン」攻撃の性質が変わるので、自分の戦術に見合ったパートナーを見つけることも重要なポイントのひとつになるでしょう（これについては後述）。

さて、もうひとつの約束事としては"学校単位で闘う"ということが挙げられます。つまり太陽学園のひなた君を主役にした場合は、同じ太陽学園のバツ君か恭介君を脇役として選ばなければならないということです。ひなた君&ティファニー君といったマニアックな組み合わせは、残念ながら実現できません。

あくまで学校同士で闘う、ということに注意しましょう。

ちなみにジャスティス学園勢は私と響子センセイだけなので、パートナーに選択の余地はありません。



このゲームを始めるにあたっては、主役を決めることが第一です。



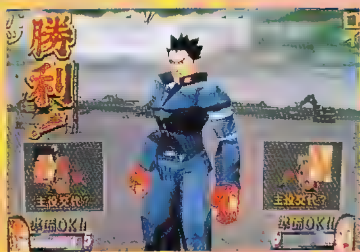
そして脇役を同じグループ（学校）からひとり選びましょう。



だけのものなんでしょ?!」
最初は初心者。1コインにかける
読んで、さあ、格ゲーデビューだ!!

響子のワンポイントアドバイス 1

英雄センセイは戦闘中に脇役とバトンタッチすることはできないと言っていたけど、2ラウンド目以降のスタート時なら、主役を脇役と交代させることはできるわ。



主役の交代は2ラウンド目以降のラウンド開始時のみ。ラウンド中の変更は不可。

まずは美味しいところだけを味わいましょう

主役・脇役といったこのゲームの独自性を理解してもらったところで、次はこのゲームを楽しく遊ぶために必要なシステムについてふれておきましょう。

まずひとつは熱血コンボ。これは同社の2D格闘ゲームでおなじみのチェーンコンボに近い性質を持つ攻撃です。これをメインに相手を固めていくことが、攻めのセオリーとなるでしょう。

響子のワンポイントアドバイス 2

チェーンコンボとは、タイミングよくボタンを押していくことで、通常技を次の通常技でキャンセルすることなの。このゲームの熱血コンボは、これに特殊入力技や必殺技を絡めることも可能よ。

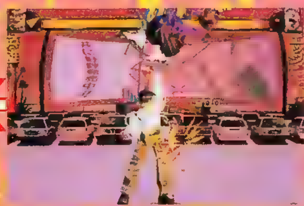


通常技を出してから、タイミングよく別の通常技を入力すると…



通常技にキャンセルがかかり連続的に攻撃することができる。これがチェーンだ。

またレバー↑方向＋強パンチや強キックで相手を天高く浮かせて、さらに自分もスーパージャンプで追いかけて空中でコンボを決めるといった攻撃要素もあります。この攻撃はMSH VS～のエリアルレイヴと同系統のものだが、こ



特定の技をヒットさせたら相手が天高く浮くので…、



すかさず追いかけて空中で追い打ちを決めろ！これがエアバーストだ。

※画面写真や記事内容はすべて開発中のものです。

冬の高校格闘、私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

「格闘ゲームって、マニアなんて思っている貴方。誰だって想いは変わらない。いまから記事を

のゲームではエアバーストといった名称になっています。
一方、これらの攻撃側のシステムに対して、防御側のシステムももちろん用意されているようです。地上の打撃攻撃に対してはガード中に攻撃で押し返す根性カウンター、そしてエアバーストに代表される空中コンボ系には熱血受け身でピンチを切り抜けるようにしたいところ。


相手の攻撃をガードした場合には、根性カウンターという対抗手段も用意されている。

ただしあくまでガードによるディフェンスが基本です。下段攻撃にはしゃがみガードを、それ以外には立ちガードで対処しましょう。幸いこのゲームでは、初心者でもガードが優しくなっているハズなので安心ですね。また空中で攻撃をガードすることもできますよ。

ところで攻守にとらわれず活用できるシステムとして、特殊移動というものもあります。これは一般的に横移動もしくは軸ずらしなどとよばれるステップのことで、うまく相手の攻撃をさけることができれば、背後に回り込むといったことも可能です。

これらのシステムの詳細や使い方については、今後の攻略でより深く掘り下げていくことになりそうですが、とりあえずは存在だけでも覚えておくとよいでしょう。


タイミングよく特殊移動を繰り出せば、相手の背後に回り込むことも可能だ。

響子のワンポイントアドバイス 3

ハッキリいってエアバーストこそ、このゲームの華といえるわね。これを狙うなら、下段技から熱血コンボにつないで浮かせ技を決めることがベターなのじゃないかしら。

・また逆に相手にエアバーストを決められそうになったら、すかさず受け身を取ることがオススメよ。少なくとも受け身を取れば空中ガードできるようになるので、必要以上のダメージを受けないはずだわ。


エアバーストをくらってしまったら、迷わず受け身を取ろう。


受け身を取れば空中ガードできるので、必要以上のダメージは回避できる。

青春とは愛と友情と完全燃焼です

とにかく熱くそして濃い演出がウリのこのゲーム。そのウリを最大限に発揮できるのが“愛と友情のツープラトン”（以下ツープラトン）攻撃です。

このツープラトンとはゲージを2つ使用することによって繰り出すことができる必殺技で、後方で待機している脇役が戦闘に参加して華麗なコンビネーション攻撃を繰り出したり、脇役の愛の抱擁によって自分の体力を回復するといったものです。


これがツープラトン発動の瞬間。若干だが無敵時間もあるようだ。

えっ!?私ですか？私の場合は、響子センセイの究極の矯正術でリ、リ、リフレッシュさせてもらっていますよ…。

響子のワンポイントアドバイス 4

脇役の存在価値は、このツープラトンのためにあるといったもいいくらい…。仮に太陽学園の恭介が主役だとしても、脇役がひなたなら体力回復に、バツならコンビネーション攻撃といった感じに脇役によって性質が変化するから注意してね。


主役キャラが同じでも（この場合は恭介）脇役が違えば…、


ツープラトンの性質も変わる。それを踏まえたうえで脇役を選ぼう。

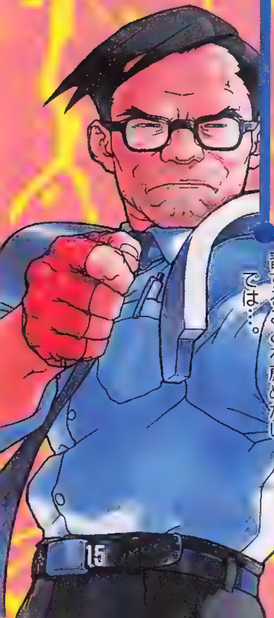
ツープラトンがゲージを2つ消費することに対して、ゲージ1つで使用できる攻撃が完全燃焼アタックです。これは通常の必殺技を過激に、より強力にしたもので、どれも一撃必殺の破壊力を秘めている。もちろん熱血コンボに組み込むこともできます。



まだまだ物足りないという君に…

私の話はあくまで「私立ジャスティス学園」にふれたことがない人に向けたもので、なかにはより細かい情報を得たいと思っている人も少なくないハズ。そんな勉強熱心なあなたには、次のページで復習することを薦めたい。

では…。



入学前の準備！
システム解説

やることがたくさんあるシステムだが、一つずつ覚えていこう。

担当：ジャスティスチーム　文責：SHO

使用キャラの選択

ジャスティス学園は、5つの高校からさまざまな特徴をもったキャラを選択していくわけだが、選択するキャラは必ず2人選ばなければならない。

選べるキャラは全部で14人。太陽学園、五輪高校、パシフィック・ハイスクール、外道高校の4校からは3キャラずつで、ジャスティス学園からは2キャラを選べるようになっているので、誰でも好きなキャラを選択してほしい。

しかし、2人目を選ぶときには、最初に選んだ学校の中からパートナーを選ばなければならないのだ。

例えば、1人目のキャラに太陽学園の「バツ」を選択したとき、パートナーは同じ太陽学園の生徒である「ひなた」か「恭介」しか選ぶことはできないのだ。したがって太陽学園の「バツ」と、五輪高校の「将馬」でチームを組むことはできないので、どの学校でプレイするのかはじっくり選んでほしい。



キャラクターの選択は学校ごとになる。

主役の交代

キャラ選択画面で2キャラを選んだ後は早速プレイ開始となる。ゲームを進めていくとわかるのだが、このゲームは使用するキャラを交代させることができるのだ。

これは、対戦中いつでも変わることができるというわけではなく、どちらかが1本勝利し、2本目の勝負が始まる前にキャラの交代が可能となる。

ゲーム画面中で、どちらのキャラを使うかの選択を迫られるので、使いたいほうのキャラにカーソルを合わせてボタンを押せばいい。ただカーソルを合わせただけでは交代しないので、選択してからしっかりボタンで決定しよう。

これは、必ずしも交代しなければいけないということはないので、どちらか1人だけを選択し続けるということも可能なのだ。



1試合目が終わったあとに、



主役の交代ができるのだ。

熱血コンボ

地上で出すことができる技の連続技、つまりチェーンコンボだ。

ジャスティス学園の操作系はボタンが4つで、パンチの弱、強。キックの弱、強という配列になっている。

チェーンコンボの流れとしては、弱→強→レバー入れ強というようなものがオーソドックスなものだが、必ずしも全キャラ同じような流れでつながるとは限らないので、各キャラでどのルートでつなげていくのがベストなのかを考えて試してみよう。

また、熱血コンボを決めた後、最後の強攻撃になっている技に、キャンセルをかけて必殺技につなげることも可能。

熱血コンボの最後に各キャラの浮かせ技をつなげていけば、そのまま「エアバースト」にもっていくこともできるぞ。



弱攻撃から始まり、



必殺技までが連続となる。

根性カウンター

相手の攻撃をガード中に特殊な技を出すことによって、反撃をすることが可能になるのが根性カウンター、いわゆるガードキャンセルだ。

カウンターになる技はどれも特殊な技にかぎられ、各キャラが持っている必殺技などがそれにあたる。

他にゲージを消費して使うことのできる、「完全燃焼アタック」や、レバー＋強攻撃などの通常技以外の技であれば根性カウンターは発動するのだ。

しかし、単発の技にカウンターをあわせるのはいいが、熱血コンボの途中や多段ヒット技に割り込もうとすると、カウンターの技を出す途中に止められてしまうので注意したい。熱血コンボにカウンターを合わせるときには最後の技にカウンターを合わせていかないとダメなのだ。



ガードマークが出ている最中に、



通常技以上の技でカウンターになる。

エアバースト

レバーを斜め前下に入れながら、強パンチや強キックを押すことによって相手を浮かせることができ、その後レバーを上に入れることによって自動的に相手を追って、そこから空中コンボを入れることができるのだ。

また、浮かせ技を単発で出すよりも熱血コンボの最後に組み合わせることによって、熱血コンボからエアバーストに派生することが可能。

よって、地上コンボから空中コンボまでの多段連続技が容易に考えつくはずだ。

空中で入れるコンボも基本的には弱→弱→強という感じだが、空中必殺技を持っているキャラならば連続でつなげていくこともできる。

段数を稼ぐこともできるが、多段になるほど威力は下がっていくのが基本だ。



相手を浮かせてから、



追っかけて、空中コンボを狙え！

[illegible]

相手に攻撃をヒットさせたり、必殺技を出したりすると画面下にあるゲージが溜まり、ゲージが満タンになると、各キャラがもっている一撃必殺の大技が使えるようになる。これを完全燃焼アタックという。

ゲージは、満タンになると1本ストックが溜まり、最大9本までストックをためることができる。

完全燃焼アタックは、ゲージ1本消費することによって使用可能なので、ゲージが溜まっていないときには使うことはできない。

各キャラによって、大体2つぐらいの種類があり、さまざまなアクションで必殺技を繰り出していく。キャラによっては熱血コンボから完全燃焼アタックまで連続になるものもあるので、ぜひとも覚えてほしい技だ。


「バツ」は全開気合弾。


「将馬」のホームランもいけてる！

愛と友情のツープラトン

先ほどの完全燃焼アタックよりも、さらに強力な大技が、愛と友情のツープラトンだ。

この技を出す条件は、ゲージを2本溜めた状態で、パンチボタンとキックボタンを縦に同時にすればOK。

パートナーによって、どういう必殺技なのか違いがあり、ダメージを与えるツープラトン攻撃から、体力やゲージを増やしてくれる特殊技とさまざまだ。

また、この技の始動は組み合わせによって違い、蹴りなどをヒットさせないと発動しないものや、イキナリ体で弾いてヒットさせれば発動するものなどいろいろある。

基本的に愛と友情のツープラトンを出す瞬間は無敵になるので、相手の技に割り込んだりすることもできる。うまく使えば非常に有効な手段となるのでガンガン使ってみてほしい。


打撃系の技や、


特殊系の技などさまざま。

[illegible]

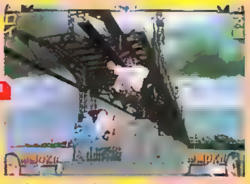
エアバーストや相手の技で吹っ飛ばされてしまったときには、吹っ飛び中に受け身をとることができる。それが、熱血受け身だ！

吹っ飛ばされたときに、どのボタンでも2個同時押しすれば、その場で回転受け身を取る。

エアバースト中の場合は、浮かされてすぐに受け身をとることはできず、空中コンボはある程度くらってしまう。だが、段数が増えていくにつれて受け身がとりやすくなるので、覚えておくといいだろう。

普通に、吹っ飛ばされたときは受け身をとらないとダウンしてしまうものも、受け身をとることによってダウンを回避することができる。

その他、さまざまなところで受け身を取れるところがあるので、ピンチのときにはボタンを2個同時押しすることをこころがけよう。


空中の受け身は体勢を立て直し、


地上の受け身はダウン回避。

投げ

対戦格闘ゲームの王道として存在する投げ技。当然「ジャスティス学園」にも存在するが、3種類の投げが用意されている。

1つが立ち状態で弱パンチと強パンチを同時押しすることで投げを決めることができる。このとき、相手がしゃがんでいると投げることはできない。

2つ目が相手がしゃがみ状態のときのみ決めることができるしゃがみ投げ。レバー下＋両パンチボタンを押せば投げることができる。当然しゃがんでいる相手しか投げることはできないので狙うところは少ないが、狙う価値はある。

3つ目は空中の相手を投げることができる空中投げだ。やり方は、空中の相手との軸を合わせて、両パンチボタンで成立する。空中コンボを途中でやめて空中投げに派生することもできそうだ。


しゃがんでいる相手も投げられるぞ！


空中コンボから派生させたい空中投げ。

[illegible]

今や3D格闘ゲームといえば常識の特殊移動。

奥か手前に移動して相手の攻撃を避けるというもので、うまくかわすことができれば攻撃のスキに反撃をすることができる優れものだ。

やり方は、キックボタンを同時押しすればいい。通常の同時押しならば奥によけるのだが、レバー下と同時に両キックボタンを押すことによって手前に避けることができる。

また、相手と密着状態で技をかわしたときには、相手の背後に回ることができるのでチャンスが広がってくる。


手前の移動と、


奥の移動。


うまくいけば背後に回り込むことも可能だ。

走る

リングアウトがないこのゲームは、相手との距離をかなり離すことができるが、ある一定の距離を離した状態からレバーを進行方向にすばやく2回入力（2回目は入れっぱなし）すると走ることができるのだ。

さらに、走って相手に近寄ったときに、パンチボタンやキックボタンを押すことによって、タックル、飛び蹴り、スライディングなどの技を出せるようになっている。

中段攻撃と下段攻撃の2択攻撃になっているが、愛と友情のツープラトンなどを合わせされやすく、多用は禁物。


走ってからの飛び蹴り。


タックルもあるぞ。


下段攻撃のスライディングは重要！

愛と友情のツープラトン攻撃解説&写真集

「ジャスティス学園」の最大のウリともいえるのが、バリエーション豊富なツープラトン攻撃。使うしかない!!

担当：DS1

愛と友情 それが勝利のカギだ

PK同時押しで出る「愛と友情のツープラトン攻撃」。これは、タッグを組んでいるキャラのどちらが後ろに控えているかで変わってくる。

例えば、バツ・恭介のタッグでバツが先発、控えに恭介の場合、二人で足技攻撃。

恭介先発、控えがバツだと、二人で気合弾を放つ。



控えが恭介だと、二人そろって相手を蹴りつけ…、



バツならば、ダブル気合弾を叩き込む。

さまざまなバリエーションを持つツープラトン攻撃だが、発動時の最初の一撃を当てないと、パートナーは登場せずに技が終了してしまう。これは回復系（体力回復やゲージ上昇の技）も同じで、どのツープラトン技にも共通している。

ツープラトン技はキャンセルをかけて出すことができず、ゲージも2つ消費する。そのため慎重に使っていこうと思うかもしれないが、相手の技に対する割り込みや反撃技として、同時押しで簡単に出せるため、使いやすい。

連続技として完全燃焼アタック。反撃技として愛と友情のツープラトン攻撃を狙っていくといいかもしれない。

君よ目覚めよ!!

軟弱者に友情を語る資格はない。寄り添い合い、おびえて暮らす群れたる羊に、勇気の2文字は見いだせない。

彼らを見よ!!あくまで強く、あくまで一直線。そこには一片の悪も軟弱さも入る余地はない。言葉で語るな、拳で語れ（注：バットで語っても可）。目覚めよ、熱き友情の魂よ。

己を研ぎ澄ませ、力を開放しろ、2人の精神と魂が共鳴したそのときこそ、友情のツープラトン攻撃が炸裂する!!



今こそ友情が輝くとき

熱く叫ぶだけが友情ではない。闘いを見据える冷静な眼差し、その目は相手の動きを正確に捉え、闘いの流れを読んでいる。

彼らは知っている。熱き魂だけでは巨悪は打ち破れないことを…。

だが、大切な仲間が傷つき窮地に陥っている今、もう黙って見てはいられない。一瞬の友情の閃き。それこそが、悪の力を凌駕し無限大のパワーを与えてくれる。偽りの正義を語る不逞の輩に、怒りの鉄槌を下すのだ。





ジャスティス学園広報部

本誌の紹介、そしてAMショーでの初お目見え以来、期待度仏契のジャスティス学園！　なんか発売前だってーのに、読者の盛り上がりもすこぶる熱い！
そんなこんなで発足したのがこのコーナー「ジャスティス学園広報部」！ここではジャスティス学園の耳寄り情報、そして読者の声を掲載していくぞ！

担当：田渕健康&みなさん

話題沸騰！寄せられた町の声

ジャスティス学園、見た目が派手でとても面白そうです。
特に「愛と友情のツープラトン」には期待しています！
私はバレーボールを中・高・大学でやってましたので、是非とも「夏」を使おうと思っています。一度、夏の特集を組んでくれると嬉しいです。お願いします。
とにかくジャス学、期待しています！
（神奈川県　森岡求さん）
☆自分の所属している(いた)部活に思い入れがある人は、五輪高校がお薦めです。
グレてた人は…外道高校か?

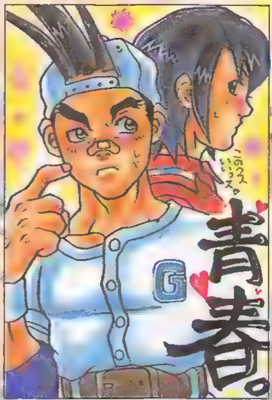
ひなたしかいないじゃないですか！やっぱ。
いやー待ってたんですよカプコンさん！セーラー服格闘少女第2弾！
ジャスティス学園は「おもしろそうだ」とは思っていたけど、まさかAMショーのアンケートの総合2位にまで昇りつめるとは…超期待の一品です！
メスト編集部の方々も気合を入れてジャス学の攻略をしていって下さい！
（大分県　上村範生君）
☆ゲーム独特の濃いノリを誌面に反映させていくのはもちろんですが、ゲームの攻略パートももちろん気合十分ー
キャラの基本的な動かし方から驚異の連続技まで、バッチリフォローしますー

ザンギエフのようなタイプのキャラ、あるいは必殺投げを持っているキャラがいることを希望。
シンプルなシステムで、かつ奥が深いゲームに仕上がるのを期待しています。
（東京都　小枝寛君）
☆必殺投げと言えば外道高校の「岩」。ザンギっつーよりハルクタイプの必殺投げかな。迫力十分の投げ技だぞ。

とにかくハチャメチャなゲームそうなので、テンション上げてプレイしたい。個人的には「恭介」に期待。技をくらっても「フッ、味なマネを」なんて言いそうだもんね。
（広島県　豊岡理一郎君）
☆ノリがノリなので、テンション上げといて問題ないでしょ。
ちなみに恭介のセリフは多段コンボが決まったときの「計算通りだ」や「甘いー」など、スカしてて格好よいものが多いぞ。



➡（愛知県　漁船さん）
☆今回このコーナーに寄せられたイラストの一番人気はティファニーでした♥



➡（兵庫県　阿羅漢君）☆ストーリーモードでの掛け合いなど、かなり「青春」しているので期待しようー



➡（青森県　黒川春姫さん）☆彼が歩く風紀だとしたら、太陽学園はかなりリベラルな校風なのかも…。

おたより募集

ジャス学広報部では、君たちの熱いパルスのこもったハガキを待っている！
まだゲームは出ていないとは思うが、そんなことは問題ではない！（問題だって）君の熱く燃え盛るジャスティス魂を、このコーナーにぶつけてみないか!?
〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社　ゲーメスト編集部
「ジャスティス学園広報部　炎」係



⬆（東京都　MINOYA君）
☆AMショーでのリアクションはすこぶる好評でした！発売されたら対戦しますか！



⬆（北海道　えみりんさん）
☆教師コンビも注目されてます。機動教師と白衣の悪魔の活躍に期待しよう。

全世界刮目!!

発・売・決・定！

ついに動くビックプロジェクト!!
ジャスティス学園バラエティムック

大地が轟き天が叫んだ！カプコンが放つニューウェーブ3D格闘「私立ジャスティス学園」！期待の新作としてゲーマーの注目を一身に集める中、何とゲームの発売と同時にゲーメストからもスペシャルムックを発売することが唐突かつ必然的に決定した！
ゲームのストーリーから世界観、基礎システム解析まで、嫌というほどみっちり言及！他では見られない衝撃の珍企画も多量に混入！ゲームを十二分に楽しめるエッセンスがてんこ盛りの一冊です。
ゲーメスト編集部が必要以上に熱く燃える驚愕の灼熱ムック！こいつは見逃せないぜ！



今冬発売予定/予価1480円

拳で語り合う物語

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

豪鬼はやっぱり登場した。シリーズ上、もはや欠かせない存在!?

壊さないでブロッキングして!
レベル選択は実在した!

同時押しカラーから豪鬼まで
いろいろとそろえてみました。

担当：ワイルダーKEI

君の色はもう決まったか!?

プレイキャラクターを選ぶとき、小Kや中Pボタンのどれか押すことによって、その選んだキャラの色を、違った色に変えられることは知っているよね?このゲームはボタンが6つだから6色かな…と思いがちだが（Pボタン同時もないし）、7番目のカラーが存在するのだ。やり方は、小Kと大Pを同時押しすればいいだけだ。この7番目の色は、わりと波紋を呼んでいる。これは、この文を書いている私個人の見た感想だが、ほとんどのキャラが、日焼けしていて健康的。黒さにさらに磨きがかかったキャラたちもいる。新キャラの2人は、なんか血色が悪そうだった。



メガショックばつ金ピ～ンクッ!!

一方、賛否両論なのが、いぶきの金髪で忍者着がピンク色というやつ。私はなかなかイケてると思っているのだが…みなさんはどう?



これなんかすげぇ人気でそうな感じ。

レベルは選択できた

CPU戦を行って3人クリアすると、その次にはボーナスステージが現れる。ショーンの投げるバスケットボールを、ブロッキングできるというゲームだ。ちなみに、このボールは、前、下、空中でもブロッキングをすることができる。いろいろと挑戦してみるといい。

それから、ボーナスステージに入ったときに、レベルが表示されるよね?これは、ボーナスステージに来る前の3キャラを、どのように倒してきたかで決まってくるのだ。

といっても話はそんなに複雑ではなく、パーフェクト勝ちとスーパーアーツフィニッシュの回数が、多ければ多いほどレベルが上がっていく。それに加えて一回も負けなければ、その分ポイントが加算される。ちなみに、最大はレベル5までだ。これらの条件を満たしていないと、レベル1とか2になる。

しかし、このボーナスステージのレベルは、ボタンを押しっぱなしにしておくことによって、自分で選択することが可能なのだ。コマンドは表のほうを見てもらえばわかると思うが、ブロッキングに入る前に「LET'S BLOCKING」という表示が出る。この表示が消えてから入力しても間に合わないので、消える前に、あらかじめボタンは押しっぱなしにしておかなければならない。それにしても、レベル5はすさまじく難しい。レベル1からどんどん慣らしていこう。

ボーナスゲームの難度決定計算方法

パーフェクトフィニッシュの回数×4 ―― ①
スーパーアーツフィニッシュの回数×2 ―― ②
（1＋2）×3（3本設定時） ―― ③
3人目終了時までストレート勝ち（負けなし）の場合 ―― ③＋20

0～59 ―― LEVEL1
60～79 ―― LEVEL2
80～99 ―― LEVEL3
100～119 ―― LEVEL4
120～ ―― LEVEL5

ボーナスステージレベル選択方法

ボタンは押しっぱなし	ステージレベル
小Ⓚ	LEVEL 1
中Ⓚ	LEVEL 2
大Ⓚ	LEVEL 3
小Ⓚ＋中Ⓚ＋大Ⓚ	LEVEL 4
⇩＋小Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ	LEVEL 5



この英字が消える前に押しておかなければならない。



PとSをいっぱい取るとレベルが上がっていく。特にP。

滅殺の魔神、再び
豪鬼



いま、新たなストリートファイターたちの前に、あの「拳を極めし者」が立ち塞がる!!
担当：FRS-N.O

豪鬼がCPU戦に乱入!!

ついにストⅢの世界にも、殺意の波動を持つ男「豪鬼」が姿を現した。

この最強の魔神と闘うには、CPU戦の最終面に到達するまでに、

- ●1コインで、ノーコンティニューであること
- ●1ラウンドも落とさない
- ●パーフェクト勝ちを2回以上取る（3本制の場合）

…の3つの条件を満たせばいい。なお、ラウンドの設定が1本制なら1回以上、5本制なら3回以上、7本制のときは4回以上のパーフェクト取得が条件となる。

スーパーアーツを決めた回数などは出現条件には含まれておらず、最後を削りで勝つ「チープフィニッシュ」であっても、自分の体力がMAXであればパーフェクトと認定されるぞ。

これらの条件を満たして最終面に突入すると、ラストバトルの寸前に豪鬼が乱入してくる。

CPUの豪鬼は天魔空刃脚とリープアタックを主体に、斬空波動拳や竜巻斬空脚をからめたトリッキーな攻めを展開してくるぞ。君にこの最強の男を倒すことができるか!?

また、どうやらCPUの豪鬼にはこのほかに、まだ何か秘密が隠されているようだ。それを見ることができるか否かは、君の腕にかかっている…。

豪鬼使用コマンド公開!!

ここまで来て、賢明な読者の人はすでに気がついたのではないだろうか。そう、この豪鬼は「プレイヤーキャラとして使用する」ことが可能だ。出現コマンドは表を見てもらうとして、今回は豪鬼を使ってみたちょっとした感想を書いておこう。くわしい対人戦での闘いかたについては、次号以降でいつものように徹底攻略していく予定なのでお楽しみに!!

豪鬼　使用コマンド

プレイヤーセレクト時に

- リュウにカーソルを合わせてレバーを↓↓↑
- ケンにカーソルを合わせてレバーを↑↑↓
- リュウにカーソルを合わせてレバーを↑
- ケンにカーソルを合わせてレバーを↓
- ショーンにカーソルを合わせてレバーを↓↓↑↓↑↑↑

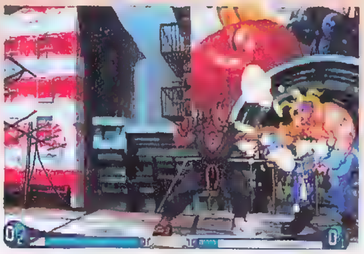
成功すると豪鬼の選択カーソルが現れます。

※負けた場合、再度コマンド入力が必要です。
コマンドを間違えた場合は最初から入力し直してください。

完全技表は、待て次号！

豪鬼使用1stインプレッション

まず、通常技全体は基本的に大P以外はリュウのものと同じ。ただし技の出がリュウよりも速く設定されている。その差は同じ技をリュウと同時に出してみれば一目瞭然だ。



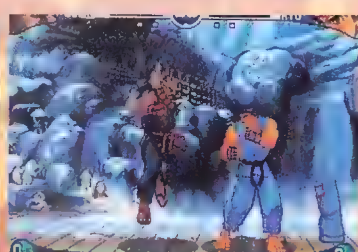
豪鬼の立ち大Pはストレート。近立ち中Pから出せば、ターゲットコンボとなる。

リュウと大きく違うのは遠距離立ち大Pで、豪鬼のそれは腕をコークスクリュー状に捻って打ちこむ形状となっている。この技はしゃがんでいる相手にも空振りせず、近立ち中Pのあとに出すとターゲットコンボとなる。

豪鬼は空中の技が豊富で、なかでも「天魔空刃脚」はヒットすれば打点に関係なく地上の技に繋げることが可能だ。これは天魔空刃脚の攻撃が発生した時点ですでに低い打点になっているためと思われる。かなり性能のいい技で、攻めの展開はこの技を主軸としたものとなるだろう。

空中飛び道具の「斬空波動拳」は、弾の軌道がストZERO2のそれよりもさらに鋭角となっている。このおかげで、「攻めとしての斬空波動拳」として機能させることが可能。現時点では、対空でブロッキングしてくる相手に絶大な効力を発揮している。斬空波動拳は、天魔空刃脚と使い分けることで、お互いに相乗効果が現れるはずだ。





天魔空刃脚は、至近距離から出してもこの打点になる。間合いさえ離れなければ、地上の技に繋げることが可能だ。





斬空波動拳は飛び道具なので、地上でブロッキングされてもこちらは硬直しない。

スーパーアーツは、これまでのストリートファイターシリーズでいうところの「スーパーコンボ」がひととおり揃っている。セレクトでは「滅殺豪波動」「滅殺豪昇龍」と今回からの新技となる「滅殺豪螺旋脚」の3つのなかからの選択となる。どれを選んでも、「瞬獄殺」は共通で使えるが、「天魔豪斬空」は滅殺豪波動セレクト時のみ使用可能だ。



どのスーパーアーツを選んでも、瞬獄殺は共通で使える。

また、豪鬼には「EX版」に対応した必殺技がない模様。

弱点という面では、スタンゲージが極端に短く、体力が最も少ないということぐらいしか見当たらない。ただし、それも気絶までが早いだけであって、防御力はほかのキャラと大差ない。あまり気にすることはないだろう。

ゲームのコンセプトで楽しむ心掛けが上達への第一歩

〝好評連載〟

初心者向け講座スペシャル

～意識改革から始めよう①～

ブロッキングがやりたい、でもうまくいかない。そうではない。できるようになるまでやる、その覚悟こそが実は神髄。ここは覚悟という〝壁〟を攻略するコーナーです。また上級者な人も一つ初心を思い出してみてはどうでしょう。

担当：Dr.

ステップ1：対戦ゲームを楽しもう

まずゲームをプレイする上でもっとも重要なのは何か？ その答えは当然「楽しむ」こと。もう一つの対抗案として「暇潰し」というものも存在しますが、これはあくまでもゲームが上達してから芽生えてくる副産物なので、ここではまず楽しむ心掛けをすることにしましょう。

ちなみに、「キャラを楽しむ」「コスプレをする」といった世界に入り込む系の同人界風な日本RPG的楽しみかたはそれはそれで楽しいけれど、上達という面では圧倒的に遠回りな手段なので違う答えが導き出されかねません。ここでは「まずプレイ」するところから始めよう、という至極簡単な答えを提示してみます。

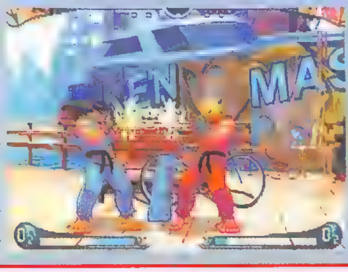
しかしこれを本質から実行している人はどのくらいいるのか判断つきかねます。自分も胸に手を当ててみましょう。

ここでいうゲームをプレイするということは、単にコインを投入してキャラを操作していうことを言っているのではなく、ゲームのコンセプトを理解した上でプレイしているかということです。

それが対戦ゲームなら、標準的には勝敗という答えが出てくるでしょう。勝つことを目標に上達を目指すのは確かに正しい答えの一つではありますが、あまりにも直截的すぎて、ここでいう初心者向け、かつ楽しむことを前提にしたところからのアプローチとしてはやや的外れです。勝ち負けを目的に物事を進めると心が荒んできます。審判とグルになって勝ちにくる某巨○軍となんら変わりません。あくまでも勝敗は結果としての位置づけとし、上達したときのご褒美として勝利があると思うようにするのが何事でも楽しむ秘訣というものでしょう。

自分の使用キャラの〝らしい〟動き、その上で駆け引きを加味、そういったもので相手と競い合うのが対戦格闘ゲームの醍醐味というものです。まずはそのために自分のキャラを思い通りに動かせるようになるまで練習することが第一歩でしょう。操作ができないというのはゲームのプレイが足りない証拠以外の何物でもありません。これができれば問題無いと言われるかもしれませんが、目に見えて分かるからこそ最大の壁なのです。まずこの壁を越えようと心掛けましょう。

財力にモノを言わせられれば反復的に練習を積み重ねられ上達につながりますが、財布と相談しながらという緊張感に包まれながらのプレイというのも重要です。昔の人は50円片手に店に赴き、そこでカツアゲられプレイできなくても人のプレイをスパってはは上達の糧にしていたものです。当時からの古いゲーメスト読者には被験者も多いことでしょう。さすがにそこまでのテンションを保つ必要はありませんが、1コインを大事にプレイしましょう。



最初は思うようにいかないものです。

さてそれはともかく、ある程度上達してからも「このぐらいだな」とか勝手に満足してはいけません。たとえ相手から称賛される腕前になっても、高レベルの人たちはそんなことを微塵でも思っていたりする人は皆無です。あくまでも自分が〝上手〟なのではなく相手が〝下手〟なのです。本心から満足するプレイというのは果てしなく遠い道のりです。〝満足したら終わり〟壁を越えるためにこのことはきっちり心に刻んでおきましょう。

この場での結論としての対戦ゲームでの楽しみかたとは、上達していく自分を客観的に見たときの成長具合と、そのうまくなった自分の持てる力すべてを出し切って対戦したときの充実感。この2つの上に「勝負は時の運」という至言が加わり、そこを超えたときにやっと勝利という喜びが加わるということです。

この心構えさえあれば、ビジネス以外では充実した満足感を得られることでしょう。生活が関わるとまずいというのもまた一つの答えでもあります。その壁を越えると今度はジャンキーという人種となり、社会的に破綻をきたし下手をすれば法に触れかねません。できればそこまで対戦にこだわるのはやめて、対戦を楽しむ心掛けを持つようにしましょう。

ステップ2：自分の動きをしよう

自分の動き。自分が動きまわれるようになるには相手の行動を制する必要があります。究極的には相手に行動させない状態を見ます。つまりハメです。しかしこのハメという言葉、対戦格闘ゲームにおいてはいわくのある言葉です。

そもそも相手に術中に陥れられることを「嵌められた」といいます。対戦をする上で相手が罠を仕掛けてくるのは当然のことで、その罠に嵌まった自分をこそ恥じるべきです。そこで口を衝くセリフが「汚い」の一言。まさに負けゼリフ以外の何物でもありません。そう思えば対戦は負けなのです。相手を罵る前に自分が上達するのが正しい解決策といえるでしょう。

さて、当て投げ透かし投げに見るハメ論争の構図とは以上のように、次元がゲームとは違うのですが、覚悟の意味での攻略というからには腫れ物に触れずというのも記事のコンセプトに反するので以上のようにハメ概念をとりあえず押さえておきます。

さて、そんなダークなお話は初心者の皆様には精神衛生上よろしくないので横におきつつ、コーナーのポイントである自分の動きというものを簡単に説明しましょう。自分の動きというのは、つまり間合い。自キャラが得意とする間合いで闘うのが自分の動きをするということにつながります。

キャラごとに小Pなり中足払いなり牽制技となるものが何かしらあります。屈伸でもいいです。少なくともそういった行動はとれるはずです。こういった動作を繰り返しながら相手の様子を見ます。機をみたり、我慢できなくなって跳んだりしなければその行動はどちらかが画面端に追いつめられるまで、もしくは倒れるまで続くでしょう。リーチの長いキャラは基本的に有利ですが判定の強い技を置いておくことで攻撃をそらすことができます。自分はどういった動きをすれば相手を押さえていけるのかということをキャラ別攻略ページを読んで研究してみましょう。

牽制は間合いの奪い合い、それだけで対戦が終わることはそうそうありません。いつか均衡を崩して攻め入らなければならないときがくるでしょう。そのときに自分の動きを必要とされるのがラッシュ。相手に行動させる隙を与えず、自分の攻めだけで終始終わらせる行動です。なるべく反撃ポイントを作らせず、当方の攻めを続けるのが理想ですが、これも駆け引き次第です。



牽制技で自分の間合いを確保しましょう。

本作品ではブロッキングというシステムをうまく使えば反撃ポイントを最小に抑えることができるようになっています。そして投げとリープアタックが絡んでくる駆け引きを楽しむためにも、自キャラ

ステップ3：ゲームならではのシステムをこなそう

キャラを動かせるようになってきたら、次はそのゲームならではの行動というものを覚える時期です。このスペースは一応ストⅢ2ndの攻略ページなので、らしいところでやはりブロッキング。まずは波動拳からブロッキングをしてみましょうといういつものセリフですが、ストⅢにはもっと初心者向けのシステムもあります。"リープアタック"まずこれを使うことにしましょう。

簡単なコマンドによる、下ガード不能攻撃。しゃがまれて待たれる状態を崩せるようにと、対戦格闘ゲームの近年の流れから生まれた、しかも攻撃そのものとして考えられるので、初心者にもわかりやすくプレイしてもらえるシステムです。

リープアタックはキャラによって多少の違いはありますが、基本的にはお手軽なわりにそこそこ強力な中段攻撃という位置づけとされています。とりあえず共通で、出した直後から空中判定になることが最大のメリット。攻撃判定に関しては、出の速さはキャラごとに違いますが、リュウタイプ以外は全キャラ着地まで攻撃判定が残るようです。足払いと投げに対して強く、エリアル連続技以外は回避できます。判定の強さはキャラ次第ですが中段攻撃であるということもあり、とにかく攻めている感じがでます。ブロッキングよりも先に、まずはリープアタックの使いどころを覚えるのも悪くはないはずです。

リープアタックは先ほど説明した間合いの駆け引きにも役立ちます。ケースにもよりますが、相手に近づく手段としてこれ以上のものはそうありません。しかし近づくので着地後の距離が重要な意味を持ってきます。着地後、隙が皆無ということはないので、次に何らかのアクションを要求されます。間合いがもう少しあればもう一度リープアタックということもあるし、ブロッキング、バックダッシュなど行動に多少の幅が生まれます。

しかし完全密着になっているようなら投げ回避のためにグラップルディフェンスをしておくとよいでしょう。相手のタイミング取りが悪ければ投げることができるかもしれません。同様に連続リープアタックなどもいいかもしれませんが、それも駆け引き次第です。

リープアタックはストⅢらしく闘うには欠かせないシステムの1つです。自キャラのリープアタックの特性を表にしたので、これをよく確かめて適切に使っていきましょう。

そしてブロッキングです。ストⅢの真骨頂といっても過言ではないでしょう。ですがそれゆえに使いこなすには相当の修練を要します。少なくとも、前述のリープアタックまでの自分の動きができるようになってから実戦投入するべきでしょう。

実戦で使えるレベルというのは、波動拳をブロッキングできる程度ではあまり意味を成しません（至近距離でなら素晴らしいのですが）。とることよりもとった後の行動こそ重要だからです。せめて跳び込みが最低限の基準です。しかし読みという要素からすれば透かしということもあるので、跳び込まれたらその行動そのものよりも着地間際での行動をこそ注意しておきましょう。

例えば跳び込みという一例をとってみると、当てにきた相手はその後、リープアタック、下段攻撃、コマンド投げ、このあたりが多いと想定されます。それ以外では固め用連打技か逃げ蹴りなどでしょうか。透かしできたならば投げ系か下段攻撃が主でしょう。それが攻め側のセオリーというものです。

受けるこちらとしては、跳び込みにブロッキングをかけた場合、着地をされる前に早めの小攻撃なり何なりで落としておくのが安全策ですが効率面では損ともいえます。着地の行動を読んでそれなりの反撃をすると安全性にやや難ありといったところです。

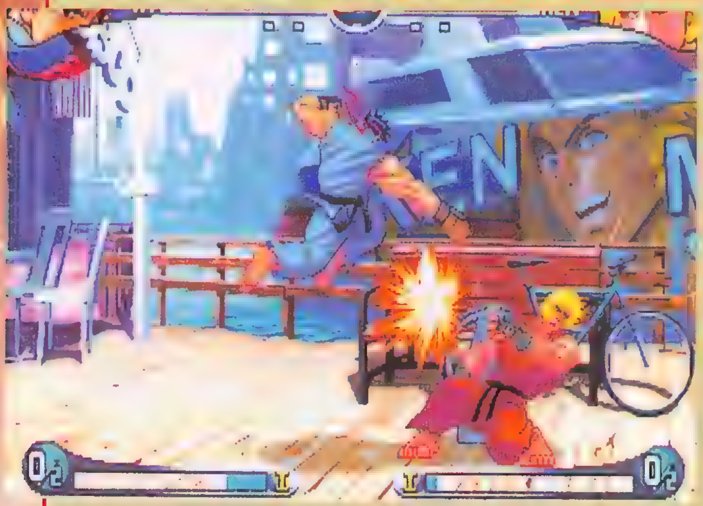
跳び込みをガードしたならば着地後の相手の技にブロッキングを狙うのが最適です。上下やタイミングは読みですが、これに対し相手は投げという選択肢を使ってくるかもしれないのも忘れずにおきましょう。

透かしの場合はガード後に似ていますが、やや投げの率が高いと思われます。

跳び込みという局地的な読み合いだけでもこれだけのことがなされています。対戦格闘ゲームにおいてシステムというものは、読み合いをより深めるために存在しているのですが、このケースでブロッキングは立派に役を務めてくれそうです。これ以外のケースでも役に立つことでしょう。

システムとは対戦を面白くさせるための生命とも呼べるもので、ゲームのコンセプトにつながっていくのです。ブロッキングのこの辺の読み合いが面白く感じてこられるようになってきたら、ストⅢでの楽しみかたを理解してきたといえるでしょう。

あくまでも対戦ゲームは相手との駆け引きによって成り立っています。自分を磨こうという意識なしには語ることはできません。そのためにはゲームを楽しむには、対戦を楽しむにはどうするかという意識を持つことが重要なのです。


リープアタックはお手軽な上、強力です。


そして覚悟ができたらブロッキングに手を出すときです。

を操作できるようになっておく必要があります。複雑なシステムがあればあるほど基本が重要になってきます。自キャラの動きはしっかり押さえておきましょう。それにはプレイあるのみです。

それとは逆に操作ミスというファクターも対戦には絡んできます。勝負は時の運とはよくいったもので、ミスが結果成功してしまうこともよくあります。そもそも自分が分からない行動をしているのですから、相手に読まれることなどまずありえません。

しかし事故なので、できて当たり前の行動を失敗するという逆のパターンもありえます。そんな不確定な要素に頼って勝つことなどほとんどありえないので、腕を磨くことは怠らないようにしましょう。



自分の動きは、まず正確なコマンド入力から。

嗚呼、ヒューゴリアン ヒューゴー



前回は打撃技とウルトラスルーについて書いたが、今回はもう一つの投げ技「ムーンサルトプレス」について説明していこう。

確実な1回転を目指す！

ムーンサルトプレス…。いわゆるスクリュー…。1回転コマンドの投げ技だ。この技の決め方を説明する前に、コマンドは正確に入力できるだろうか？あえてこのキャラを使おうという読者の方には無用な心配だと思うが、一応、筆者なりの入力のコツみたいなのを伝授しよう。

まず、レバー下方向半回転の「フレイム」コマンド。人によって、前方向からか後ろ方向からか、どちらが得意なのかを認識する。認識できたら、コマンド始発点（前か後ろ）を考えられる限りきっちり（ここが重要）入れ、上まで回して→からなら←まで。←からなら→まで入れれば完成だ。きっちり1回転入れると"立ち"で出せないので注意すること。また、ヒューゴーの場合パームボンバーに化けやすいので、1Pなら←～→、2Pなら→～←の方向で回すようにしよう。

こいつが本命だったりする…

ムーンサルトはこのゲームでは貴重な「当て投げ」が可能で、小パンチ1発から吸い込むと非常に逃げられにくい。

しかし、そうするには同じ小パンチヒットでも密着状態でないといけない。通常の跳び込みからではたいてい遠い。そこで必要なのがボディプレスでの"めくり"だ。

そのためには近くで相手をダウンさせなければならないわけだが、モンスターラリアットのヒット後、大P投げの後が、ちょうどそれに適す。

ただ、モンスターからめくる場合は、すぐに跳び込むとすかるので、心持ち待ってハイジャンプ（たいして変わらないが…）で跳び込むようにしよう。さらに間合いを考えれば、小で回したほうがいいだろう。もちろんクイックスタンディングには注意。

また、モンスターをガードさせた後も投げるチャンス。厳密には小パンチ程度の反撃を受けるが、たいていのプレイヤーはそれ以上に大振りな技で反撃したいもの。その攻撃判定が出きらないところを吸う。当然、2回転も可能だ。

その他、ストⅢの基本、リープアタックの後、近い間合いでのブロッキングに成功後なども狙うようにすれば、かなり多くの「投げどころ」が得られるはずだ。

そう簡単には脱けさせない！

ここまで書いた方法は打撃では防がれにくいものの、やはりジャンプには無力。これを克服しなければならない。

まず、小パンチで入る場合。毎回小パンチ→投げ、とやっていては当然のことながらダメ。そこで小パン連打→ハンマーマウンテンの恐怖もしっかりと植え付けといてから、回すようにする。加えて上級者になれば、ブロッキングも狙ってくるだろう。そうくるなら連打は止めて、投げに行く。これはこのゲームの常識。

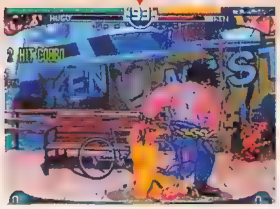
状況は限定されず、とにかく空中に避けられるという場合は、思い切ってシュートダウンバックブリーカーで追撃しよう。大パンチ等でもいいが、相手に与える精神的ダメージを考え、できるだけ飛ばないようにしてもらうためのパフォーマンスとしてシュートダウンの効果は大きい。

投げ技の利点は、威力はもちろんだが、「ゲージが溜まる」という点も見逃すことはできない。

特にスーパーアーツでギガスプリーカーを選んだ場合は、1ラウンドで1つ溜めるのはかなり難しい。だが、ムーンサルトを1発そのラウンドで入れておけば――その他の動きも重要だが――かなり早く溜めることができるはずだ。

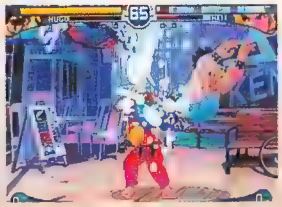
徹底されれば「絶対に投げられない」ということもあるとは思うが、ヒューゴーを使っている限り結果として投げることができなくとも、戦略には組み込んでおいてほしい。


パームボンバーヒット後の連続技として…、


モンスターもつながる。ただし、距離には注意してほしい。


密着状態で当たった小パンチからは…、


小ムーンサルトで吸え！打撃じゃほとんど抜けられない。


モンスターヒット後にめくり。タイミングはちょい難。


実はモンスターガード後は思ったよりも隙なし。


そのまま回せば結構うまく吸える。あくまで奇襲だが…。


さすがに毎回投げると、ジャンプされだす…、


だったらシュートダウンで追撃してやったりー


ゲージを溜める意味でも、投げ技は重要だぞ。

「読べねェ〜」と言わせたい アレックス



問答無用のチョップスタンガン
セカンド仕様を紹介。
担当：RED

新・チョップスタンガン

●中or大フラッシュチョップ→スタンガンヘッドバット

この連続技は前作からできるので、知っている人も多いかと思う。中or大フラッシュチョップからスーパーキャンセルでスタンガンヘッドバットを出すと連続でつながるというものだ。

この連続技は、フラッシュチョップのヒットを確認してからスタンガンヘッドバットの入力をするのがほとんど無理なので、狙うときはいわゆる〝決め打ち〟にならざるを得ないのが弱点といえば弱点だった。元祖ストⅢでは、フラッシュチョップがガードされていた場合はスタンガンヘッドバットはスカってしまっていたのだ。

ところが、2ndになって、状況によってはフラッシュチョップをガードされていてもそのままスタンガンヘッドバットを出してしまうことが有効であることがわかった。それはどんな状況かというと、相手が画面端にいるときだ。

画面端で中スタンガン

相手が画面端にいるときにこの連続技を狙う場合は、**スタンガンヘッドバットを中で出す**ようにしてみよう。

フラッシュチョップがヒットしている場合は、もちろん元祖ストⅢのときと同様に連続技になるので問題ない。

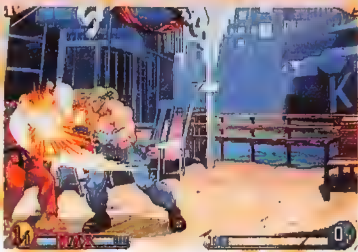
さて、フラッシュチョップがガードされていた場合はどうなのかというと、2ndの場合はこれはこれでかなりいい連携になるようになった。

フラッシュチョップのガード硬直が解けた直後にスタンガンヘッドバットが重なる形になるので、かなり脱出困難なのだ。

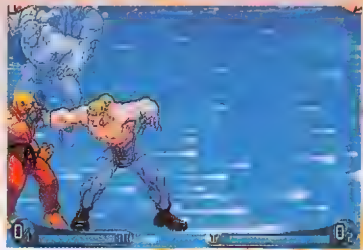
フラッシュチョップをブロッキングされた場合も、相手が反撃としてどんな技を出してくるかによるが、通常技を出していた場合はつかめる場合が多い。



画面端にいる相手に対しては…、



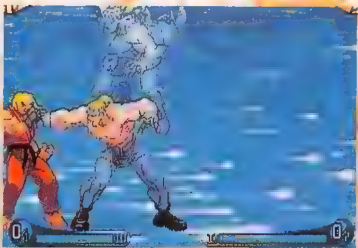
フラッシュチョップ（中or大）がヒットすれば…、



中スタンガンヘッドバットでも、画面端なので跳びこすことなく連続になる。



フラッシュチョップ（中or大）がガードされていても…、



中スタンガンヘッドバットならいい連携になる。

この中or大フラッシュチョップ→中スタンガンヘッドバットのコンビネーションは、画面端に相手を追いつめたときにはメチャクチャ有効なので多用していこう。

跳び込みから立ち小キック等につなぎ、キャンセルフラッシュチョップから狙ったり、起き上がりにフラッシュチョップを重ねたりして狙っていくといいだろう。

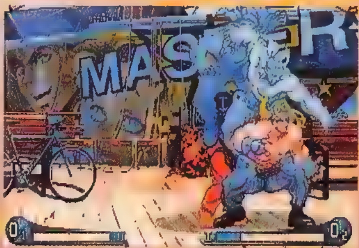
画面中央だとムズイぞ！

画面中央でこのコンビネーションを使うときは、間合いに注意しよう。**間合いが近い場合、フラッシュチョップがヒットしていると、中スタンガンヘッドバットだと相手の頭上を跳び越していってしまうのだ。** かといって、フラッシュチョップがヒットしたのを見て確認してから、スタンガンヘッドバットを小に切り換える判断をするのもムリだろう。こういう間合いの場合はスタンガンヘッドバットを出すのをやめるか、小or中のどちらか決め打ち（バクチ）で出すしかないだろう。

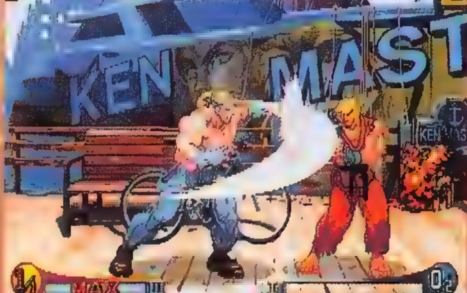
画面中央でも、フラッシュチョップの先端がヒット（ガード）するような間合いなら、中スタンガンヘッドバットがヒットでもガードでも両対応になる。



画面中央では間合いに注意。



近い間合いでヒット時に中スタンガンヘッドバットだと、跳びこしてしまう。



このくらいの間合いなら、ヒット時もガード時も中スタンガンヘッドバットでOK。

脱出方法

フラッシュチョップをくらっていた場合は連続技になってしまうわけだから、この場合のスタンガンヘッドバットは当然回避不可能。

フラッシュチョップをガードさせられた場合は、かなり厳しいながらも回避することは可能だ。

間合いにもよるが、たいていのキャラは小パンチ連打や昇龍系の必殺技、スーパーアーツで反撃することができる。

とにかく、**ジャンプで逃げようとすると絶対につかまる**ことだけは覚えておこう。

俺、攻めまくりたいんです、お師さん！
ショーン



「動」のイメージが似合うショーン。相手のミスを誘えるくらいのフットワークで、相手をメロメロにするのだ！
担当：2人まとめてP・鈴木

師弟コンビ比較検証！ショーンはケンとここが違う

活発な動きを得意とするショーン。ケンを師としながらも、その攻撃パターンはケンと大きく異なる。

——その1—— **移動技が豊富！**

ショーンタックル、前転、とケンにはない素早さを持っているので、試合をにぎやかにしながら（対戦相手を混乱させつつ）闘うことができる。その若さゆえにあふれるパワーを味方にした、急戦を仕掛けていくことができるだろう。

——その2—— **一発技が強力！**

（EX）トルネードやショーンタックルの攻撃力は、抑えられたとはいえ、やはり脅威となる。ただ、ガードされてしまうと反撃が…。まあ、若気のいたりというやつですかね。

——その3—— **ケンとの細部の違いがどれもマニア好み！**

リープアタックの性能や、パーソナルアクション（飛び道具）、スーパーアーツなど、「こうやって使ってみようかな」と思わせるものばかり。



移動と攻撃を兼ねた、ショーンらしい技、ショーンタックル、



ボールに注意を向けさせて、足払いやリープで攻める!?

ショーンタックル	←↙↓↘→+Ⓟ ボタン押しっ放し★
ドラゴンスマッシュ	→↓↘+Ⓟ ★
トルネード	↓↙←+Ⓚ ★
リュウビキャク	↓↘→+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
ハドウバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ 連打
ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+Ⓟ

★印はEX対応技です。

通常技・必殺技説明

攻撃力は若干落ちても、まだまだ手数で勝負できるぞ。

基本・牽制として使っていく通常技から説明しよう。

・立ち中P（遠）

相手の前進（ジャンプ・ダッシュ）を止めたり、リープアタックを読んだときに使っていくといい。攻撃判定が強いので、相手の目の前で空振りしていくことにより、ガードを誘うことができる。

・立ち中K

新技。この技は、足下のくらい判定がかなり小さいので、地面をはうような足払いに対して有効となる。多用しよう。

・屈み中P

こちらも相手の空振りに合わせて使い、反撃していく技に適している。

・立ち大K

斜め上へ足を振り上げる。少し離れた間合いから牽制のつもりで出していこう。屈んだ相手には当たりにくいので注意しておくこと。

必殺技は使いやすいものにしぼって説明だ。

●トルネード

小～大につれて、2～4ヒットするようになる。ガードされると隙がやや大きいので、小中大を混ぜつつ、牽制のつもりで出していく。もちろん、連続技を狙うときにも役に立つ。

●ショーンタックル

技を出した後、ボタンを押しっ放しにしていると下段のタックルを出す。ボタンを離すと移動技として使えるぞ。

●前転

相手の逆側に回り込める。



通常技を使い、相手を牽制。うまく屈ませたら…、



リープアタック！基本連携だ。タックルも研究してみよう。

こんなプレイヤーにショーンはおすすめ

- 攻め続けるのが大好き
- とにかく動きまわりたい
- いい汗かいてひと風呂浴びたい
- 精力剤を飲んだ直後

スーパーアーツのお薦め、今回はこれ！

今回お薦めのスーパーアーツは、ハドウバーストだ。ショーンには貴重な飛び道具で、ダメージも大きく、弾が出る前に相手の技につぶされることもない。隙も他のスーパーアーツに比べれば小さいほうだといえる。

そんな使いやすいハドウバーストの狙いどころは、相手の足払いに合わせて使い、カウンターを決めるというもの。

例えば、相手が猛攻をかけて、連携（足払い・リープアタック）を仕掛けてきたとしよう。その、連携の一瞬の合間（足払いの後）を狙うのだ。昇龍拳を狙うタイミングと一緒といえば分かりやすいかな。

また、少し離れた間合いから、立ち大Kを空振りした後すぐに出すといった手も有効だ。立ち大Kだけでなく、立ち大Pやリープアタック空振りの後でも面白い。

屈んでいる相手に、ハドウバーストがヒットすれば、他のSAに負けないダメージが期待できるぞ。



絶対に弾は出る。画面端で相打ちなら再度バーストが決まる。

小ネタでGO！

●TC紹介

・立ち大P・➡大P

➡大Pは中段攻撃。ダメージこそ小さめだが、ヒット率はかなり高い。立ち大Pキャンセル小ショーンタックルと混ぜてみると面白いはず。

・（近）立ち中P→立ち大K

ダメージ補正がきついため今いちもの足りないかもしれない。しかし、スーパーアーツがIかⅢなら立ち大Kをヒットさせた後、目押しでSAを連続技にすることができる。

●レバーを後ろに入れながら技を出すとSAゲージのたまる量が2倍になる

●投げを狙うなら大K投げ

●ボール（大P+大K）には攻撃判定あり。起き攻め!?



ブロッキング成功後に狙う？中P・大K、そして気合い一発、



スーパーアーツが連続ヒット。Ⅲなら体力半分いただき！

まあ、そうあわてるなって ケン



一方、ケンはショーンに対して「静」のイメージ。相手に一撃ごとの重さを味わわせて、大人の勝ちをつかもう。
担当：2人まとめてP・鈴木

師弟コンビ比較検証！ ケンはショーンとここが違う

年を経るにつれ、「より少ない動きで効率のいい技を出す」ことができるというが、まさにケンはそれで、毎回自分から近寄らなくても十分に闘うことができるようだ。

―その1―
技のリーチが長い！

長いといっても、それは立ち大Kのことだけでしかないのだが、この技の存在のおかげで、相手がケンに近寄りにくくなっていることもまた事実。さらに飛び道具である波動拳を標準装備している点も、ビギナーにうれしいところだ。



このリーチ、この破壊力。細かいことを考えない男、ケン。

―その2―
一撃ごとの攻撃力が高い！

「ケンを相手にすると、いつの間にか体力がなくなっている」との声が近所でささやかれるほど、単発の威力が大きい。ケンはコンビネーションで攻めることがやや苦手なだけに、うれしい。

―その3―
判定の強い技、昇龍拳！

ブロッキングがあるとはいえ、やはり頼れる昇龍拳。対空に、カウンターに…強い。スーパーアーツも便利だぞ。



どうにもこうにもピンチなときには〝昇龍拳!!〟で一網打尽だ。

波動拳	↓↘→+Ⓟ★
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ　★
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ(空中可)　★
スーパーアーツ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ
神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ連打
疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ

★印はEX対応技です。

こんなプレイヤーにケンはおすすめ

- 落ちついて整理された試合がしたい
- その昔スト II で腕をならした
- デートで半日待たされた
- 夜の中昇龍拳
- 二日酔い

通常技説明

前作からプレイしている人なら、すんなり2ndに導入できるだろう。

・立ち中P（遠）
判定が強い。相手に当たるかどうかくらいの間合いでシャカシャカ出してみるといい。

・立ち大P（遠）
立ち中Pを大振りにするとこの技になる。判定、攻撃力がさらに上昇するが、隙もやや大きいので乱発は避けよう。

・立ち中K
斜め上へ蹴りを出す。少しではあるが前へ進みながら技を出すので、リーチは長い。屈んでいる相手には当たりにくい。が、あまり気にしない。

・レバー前入れ中K
立ち中Kを出し、ボタンを押しっ放しにしてもこの技が出る。このかかと落とし、判定が強い上に中段攻撃。どの間合いで出してもその理由がある。使いやすい技だ。

・立ち大K
リーチがかなり長く、ダメージも大きい。隙も大きいのがやや問題だが、足先をガードさせるような間合いで使っていけば反撃は受けにくい。

・屈み大P
やや変わっている使い方を紹介。この技、判定がすさまじく強いので、対ネクロ戦で長い手足への返し技（用法がちと古いかな？）として使っていく。覚えとくと便利だよ。

―ちょっとした連携―
少し離れた間合いから、立ち中P→立ち中K→立ち大K→前ブロッキング、とやると即席ではあるが相手は引っかかりやすいようだ。頭の片端にでも。



ジャンプ攻撃は、めくり性能の高い中Kが楽しい。使うべし。



もちろん、近距離での牽制技、小足払いも忘れちゃいけない。

必殺技説明

EX技にしたときの効果についても触れておこう。

・波動拳
飛び道具なのだが、多用はしない。その出の遅さゆえ牽制技としての役割を果たしていないからだ。使う場面は通常技にキャンセルをかけたときくらい。

ただ、相手が待ち気味に闘ってきた場合は、相手のブロッキングレベルを知るために1発出してみてもいい。

EX時は、波動拳が2ヒットするものになる。ラストの削りにはちょうどいい。

・竜巻旋風脚
リュウよりもやや性能が悪いようだ。連続技として使うときと、フェイント色強めのいきなり小竜巻くらいしか使用する機会はないらしい。

EX版は出が早くなる。これもまた連続技・ラストの削り用となる。

空中で竜巻を出すこともできるが、実用性はいまだ未知数。垂直に跳んで出すと…？

・昇龍拳
やはりケンといえばこの技。今回の昇龍拳、無敵はないもの の（EX版は若干ある）、対空技として使う分には何ら問題ない。地上戦でいきなり出すのも有効だがほどほどに。

EX版は全体的に技の出が早くなるようだ。



空中EX竜巻は、ジャンプ軌道が大幅に変わる。

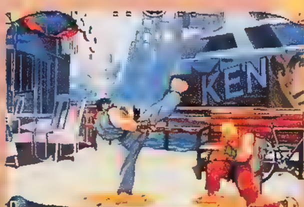
スーパーアーツのお薦め、今回はこれ！

とりあえず今回推すSAは、疾風迅雷脚だ。メリットは、

(1)ゲージが短く、ストックが3つまで可能
(2)ダメージもそこまで低くはない
(3)最初の1段目の攻撃のリーチが横方向に相当長い
(4)隙も小さめ（それでも大ダメージは覚悟しよう）

といったところ。

特に(3)は大きな利点。少し離れた間合いで反撃したいときでも、スーパーアーツが使えるのは心強い。まさに〝かゆいところに手が届く〟のだ。



間合いを計り間違えた相手。立ち大Kは間に合わなさそう。



そんなとき使える技がこれ。あらかじめレバーを回していよう。

●小ネタでGO！
・TC（近立ち中P→立ち大P）キャンセル昇龍拳は痛い
・屈み（中P・大P）からは目押しでSAがつながる

同キャラ対戦なら決めポーズ！ エレナ



対空は中Pとブロッキングで決まりかな。

担当：借金

今回も攻撃の振り分けは打撃と投げが主体。でもそれは打撃を理解した後に始まる攻防のはず。現状は、把握すれば打撃だけでアドバンテージを取ることだってできるのだ。

使う技には訳がある

今回のエレナの技の特徴に、前ブロッキングでしか返されない技と、下ブロッキングでしか返されない技がある。この2種類の通常技をブロッキング対策に使い分けるところから攻めを展開できる。

●**下段を攻める技**

・下小K

・下中K

・下大K

・スライディング

この4つの通常技が下段攻撃(立ちガード不可)。当然前ブロッキングすることはできないので牽制に向いている。近距離や少し離れているところでは下小Kと下中Kを牽制に使い、下大Kはブロッキングされたときやすかったときのリスクが大きいので起き攻めにたまに混ぜる程度、スライディングは移動距離があるので奇襲に使うといいだろう。



下中Kはばっちり跳ばれると終了。あくまで牽制程度。

●**下ブロッキング対策**

・中P

・大K

先に説明した下段技が下ブロッキングでしかとられないのに対して、この2つの技は前ブロッキングでしかとられることがない。中段判定（しゃがみガード不可）ではないのでガードは立ちしゃがみに関係なくされてしまうが、ブロッキングを狙って出す相手に下段技と割り振ることで、効果的に活用していくことができる。

中Pはリーチこそ短いものの技の出は早い。そして、何より2段技であることがいい。もし前ブロッキングでとられても相手が出の遅い攻撃を仕掛けた場合は2発目がヒットしてくれる。また、1発目の後にはキャンセルがかかるのも見逃せない。大Kはブロッキング対策というよりは技の性質を利用して相手の下段攻撃に合わせるようにして使おう。下段攻撃をすかしながら攻撃を当てられるので利用価値は高い。

出が遅いがレバー入れ中Pも下ブロッキングできない技の代表。しゃがみガードできない利点を使い、中間距離での起き攻めの重ねや遠距離からのジャンプの着地に合わせるといった使い方ができる。

スクラッチホイール	→↓↘+Ⓚ ★
ライノホーン	←↙↓↘→+Ⓚ ★
マレットスマッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ ★
スピンサイズ	↓↙←+Ⓚ(連続入力可) ★
スーパーアーツ	
スピニングビート	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ヒーリング	↓↘→↓↘→+Ⓟ

★印はEX対応技です。

「当たれば痛い」が加わった

今までのエレナになかったもの、それは攻撃力。ワンチャンスに与える攻撃力が飛び抜けて低かった前作とは異なり、今回は連続技も充実した。

●**下中P→EXスピンサイズ**

今回の目玉は新技スピンサイズ。EX版は出が早く連続技になるのでこのコンボが非常にやりやすい。しかし、下中Pは前でも下でもブロッキングできてしまう技なので相手がブロッキングを狙っていたシチュエーションでは逆にやられてしまう。だからこの連続技は、まさにチャンスのときにしか使っていくことができない。同じEXスピンサイズにつなげるものとして、

●**中P（1発目）→EXスピンサイズ**

がおすすめ。中Pの1発目をキャンセルするため入力は早くなるが、下ブロッキングした相手にも決まるので下中Pよりも使い勝手がいい。

EXスピンサイズを決めた後は、相手に空中やられ判定が存在する。基本的にジャンプ大Pやジャンプ大Kを昇りで当てていこう。この後は、通常技を最後に当てているため相手がダウンしないという特性がある。端が近いときには再び中P→EXスピンサイズや投げを狙い、相手が暴れそうなら待ってみるといい。この後の優先権は自分にあるので読み勝てばさらにダメージを見込める。

EXスピンサイズの後に確定したダメージとしては昇りのジャンプ攻撃まで。端が近いならジャンプ攻撃の代わりにスクラッチホイール（EX含む）を決めるのも手。また、スピニングビートをセレクトしたときにはジャンプ攻撃を昇りに当てた後に先に着地できるのを利用して入力してみよう。ただ降りてくる相手には空中スピニングビートが決まり、わかっていても相手はスピニングビートを全段（約4発）空中ブロッキングしない限り回避できないので、かなり使える。しかも連続ヒットしていない分ダメージは高め、狙うしかない。

いい忘れたがEXスピンサイズをガードされた場合は反撃は免れない。



連続技でEXを決めれば空中で追い打ち確定。

多段が基本、手数で圧倒せよ

エレナが攻めていくうえで重要なポイントがこの、多段技の充実である。

空中からジャンプ攻撃を仕掛ける際には、ジャンプ大Kを引き付けることにより2発当てることができる。これは連続技を狙うときに役立ち、また1回ブロッキングして安心した相手にも決まるのがポイント。ヒットした後はスクラッチホイールが安全に決まる。地上で対空（特に上方向に強い通常技）を出されると割と潰されやすいので早出しのジャンプ大Kでかかとを使うのもたまに混ぜよう。

ジャンプした際に間合いが丁度いいときには空中ターゲットコンボの、ジャンプ小P→ジャンプ中Kも使える。この空中ターゲットは、同時にジャンプして空中ブロッキングしてから攻撃をしようとする相手にも活用できる。

この手の攻撃とジャンプブロッキングを混ぜて攻めていこう。

地上では多段の代名詞、中Pがメイン。ここからキャンセルスピンサイズ(EX含む)や下段の下小K。少し待っての対空、牽制など攻めを広げていけばいいだろう。

下小Kからは割り込まれにくい通常のスピンサイズやEXマレットスマッシュといった攻めと下段攻め。再びジャンプへと展開するのもいいがこの場合は間合いを気をつけよう。エレナのジャンプ軌道が長いことを忘れずに。最後になったがリープも相変わらずグー。とりあえず次回か？



ここを逃さずに決めればダウンさせずに攻めが続行する。



ブロッキング後に2発目だけくらってもスクラッチ確定。



速さに対応できない相手にはコンボ確定。重要。



下小KからたまにEXマレットを使う。

じっくりと攻めよう オロ



リープの弱体化により、慎重な技選択が必要になった。EX技でこの苦難を脱出すべし。

担当：MVP

以前の爆発力はもはやないので（リープ→中K→仁王力）、今回は狙いというものがあまりないように思える。

しいてその狙いを挙げるならばEX鬼ヤンマなのだろうか？とにかく何をしていいのかあまりよくわからないキャラ、それがオロだ。使う人によっていろいろなパターンがあるので、初対面の相手にはかなりいい感じで闘えるかもしれないぞ。

まずは牽制技

中距離からの牽制技は、ブロッキングを2方向に分けるため、立ち技と下段技を混ぜていくのがいい。

それに当てはまる技は主に3つある。立ち中K、立ち大K、そして屈み中Kだ。

一番使いたいのは立ち大Kで、ダメージ、スタン値共にオロの技の中で優秀なものになっている。

これは相手が立っているときに使っていく牽制技である。

次に立ち中K。これはそこそこの判定を持っているが、ダメージがそれほどないため相打ちをとられるとややキツイ。ただ、これはしゃがんでいる相手に当てられるので、相手を見つつ使っていこう。

最後に屈み中K。これは判定が強いので、適当に出していくだけでかなり当てることができる。



相手が立っているときのメイン技はやはり立ち大Kである。

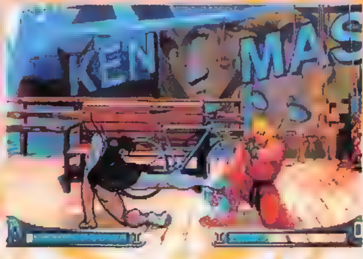


判定を置いておくといい屈み中Kも重要だ。

相手に届きそうになくてもとりあえず出してOKだ。

下段であるというのなら屈み大Kでもよさそうだが、屈み大Kはスカった瞬間にジャンプされているとなかなか危険な状況になることもあるので、きっちりとガードさせられる距離でのみ使っていこう。

このゲームの場合、オロの起き攻めはそれほどキツイものではないので、無理して転ばせる必要はない。屈み中Kをメインの下段にしていこう。



屈み大Kは必ずガードさせられる距離で出していこう。

接近手段

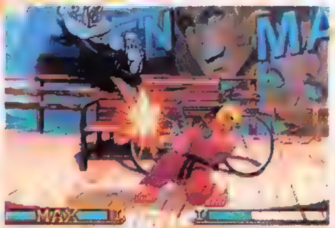
リープが弱いといってもやはり他の技といろいろ組み合わせることで、オロのダメージ源の中核を成すのは恐らく間違いないだろう。

で、その接近戦に持ち込むためには、ダッシュするかジャンプで突っ込んでいくのが普通である。

ジャンプの場合は一応技を出す前にブロッキング入力を1～2回しておこう。そして出す技は中Kか大Kだ。

下方向に強い中Kかダメージの高い大Kかを出していくが、中Kは高めに当ててしまうとその後相手に投げられてしまう可能性があるので、投げ抜けに期待してこちらも投げ入力をしておくといい。

ちなみにジャンプした瞬間に中Kを出すと、しゃがみガードできない中段技となるので、リープアタックよりも使い勝手のよい中段となる。逃げジャンプしつつ出していくといいだろう。



逃げ中Kはオロの得意技である。

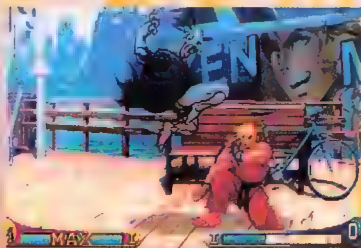
次はダッシュについて見ていこう。ダッシュの終わり際には隙があるので、多用していっても毎回返されてしまう。やはりきちんと牽制技によって、相手にガードという選択を取らせていかないといけない。

ダッシュで接近した場合、間合いにもよるがまずは投げを狙っていきたい。というのは相手も投げを狙っていることが多いので（密着の打撃は投げに負けるため）、投げ抜けも兼ねていくわけだ。

接近戦を継続させたいのならば少し遠めからダッシュして、相手と密着しないように近づき、リープアタックや立ち技、足払いを使って攻めてよう。

リープアタックの使い方

弱体化されてしまったリープアタック。今回は相手がしゃがんでいるところにヒットさせないと立ち中K→仁王力が連続でヒットさせられない。



相手がしゃがんでいれば連続技を狙えるが…。

そこで意識改革をして、どうせ連続技にならない、と割り切り、あくまで中段の単発技と認識して使っていくようにしよう。一応反射神経がいい人なら、リープ→立ち中Kとやっておいてヒット確認をして仁王力を決めることもできるが、今回仁王力もダメージが少なかったりスタン値の溜まりも悪いので、基本をリープ→立ち中K→屈み中Kだけにとどめ、再度攻めたてたほうがいい。

リープアタックは相手の立ち技にかなり弱いので、屈み大Kで転ばせるという選択肢を持ちつつ使っていくことになるが、ただ使っていけばいいというわけではない。

リープアタックは使う間合いによってその次の行動を変えていく必要があるのだ。それは密着で出したときと、何かしらの技をガードさせて少し離れた間合いから出したときの2つの間合いで、行動の選択が異なる。

密着で出していった場合は、次の選択肢はたった1つ。それは投げだ。先ほども書いた通り、この間合いだと投げ以外の行動はほぼ無意味となってしまうので投げ抜けを兼ねつつ投げを入力していく。



リープの後は基本的にレバーを前に入れてK投げを狙おう。

少し離れた間合いから出したときは、下段やリープ、立ち技を使っていける。立ち技は相手の反撃を止めるのに使うので、ブロッキングされたときのことを考えて立ち小Por小Kを使っていくといいだろう。小技とリープ、そして足払いで接近戦を構成していくのが今回のスタイルだ。



少し離れたところから小攻撃でチクチク。これがオロなのか？

蟷螂斬で押しまくれ!!
ヤン



新T・Cからの蟷螂斬がとにかく使える。このラッシュ能力の高さがヤンの持ち味だ。

担当 GED

前号のユンの記事中で「ユン&ヤンには空中TC（ターゲットコンボ）がなくなっている」と書いてしまったが、前作の空中TCがなくなっているだけで、別の空中TCがちゃんと用意されていることが判明。ユンの空中TCは「J小P→レバー前J大P」でした。ごめんなさい。

これが新ターゲットコンボだ！

ヤンの地上TCは、

①立ち中P→立ち大P→後大P
②下小K→下中K→下大K
③立ち小K→立ち中K→立ち大K

の3種類で、空中TCは、

④J中K→雷撃蹴

がある。

①は前作のTCと同じく、3段目の後大Pをスーパーアーツでのみキャンセル可能。ただ、クリーンヒットする転身穿弓腿はいいとして、空中ヒットでカス当たりになってしまう雷震魔破拳はオススメできない。「これでとどめ」という状況でなければ使わないほうがいいだろう。星影円舞を使ってもユンのように空中コンボを叩き込むことはできないが、すかさず相手の起き上がりを攻めるために使うのであれば、使う価値あり。

②は下段攻撃からのTCなので、①と使い分けることによってブロッキングの的を絞らせないように闘うことができる。ただ、3段目の下大Kは連続ヒットにならないのでまず使うことはない。使うのは「下小K→下中K→キャンセル蟷螂斬」だ。跳び込み後や雷撃蹴をスカした後などにどんどん使っていこう。

③のTC時の立ち中Kや立ち大Kは、通常の時と違い、浮かせや吹っ飛ばしにはならないので、ダウンさせずにラッシュをかけることが可能だ。ただ、初段が前、下どちらでもブロッキング可能なので、ブロッキングがうまい相手には使いづらいTCかも。画面端なら、転身穿弓腿につなげることもできる。

④の空中TCの雷撃蹴をヒットさせると、相手ののけ反っている時間が少し長いので、地上技につなげやすい。背の高いキャラに対して、大きな武器となりそうだ。

ヤンのTCは①以外、どれも素早いものばかり。うまくTCが出せない場合は、意識的にボタンの入力を早めにすればちゃんとつながるはずだ。①のTCがうまく出せないという人は、どこかにレバーを入れながら入力している場合が多い。たいがい3段目のレバー後大Pを意識するあまり、早めにレバーが後ろに入ってしまっている場合が多いので「立ち大パンチの後にレバーを入れる」という点を意識しながらプレイするといい。

蟷螂斬(とうろうざん)	↓↘→+Ⓟ(連続入力可)★
穿弓腿(せんきゅうたい)	↓↘→+Ⓚ★
白虎双掌打	↓↙←+Ⓟ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーアーツ	
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+Ⓚ
星影円舞(せいえいえんぶ)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

★印はEX対応技です。



J中Kの後に雷撃蹴が出せるぞ！



雷撃蹴でののけぞりが長いので、意外と打点が高くても地上技につなげられる。

蟷螂斬がラッシュのカギ

ヤンは、ユンと同じく雷撃蹴を絡めた跳び込みや立ち中PからのTCに加え、下中Kや下小K→下中Kキャンセルからの蟷螂斬を狙っていくことになる。

主に使うのは、ガードされても隙の少ない小の蟷螂斬。小だと、中や大に比べ、ガード後の隙が少ないからだ。ただ、いかに小の蟷螂斬とはいえ、追加入力の2段目や3段目をガードされてしまうと隙が大きくなってしまう。初段までにヒット確認し、ヒット時のみ2、3段目につなげられるようになれば、かなりの戦力アップになるので、ヤンを使いこなそうとしているなら、ぜひマスターしてほしい。

じつは、蟷螂斬の初段で止めてもこちらのほうが硬化時間が長いのだが、この隙は一瞬のことなので意外と反応されにくい。ここで相手の反応が遅いようなら、下小Kや下中Kから再び蟷螂斬につないでいこう。しゃがんで様子を見ていたり、足払いで割り込もうとしているようならリープも効果的だ。



下小K→下中KのTCから、



キャンセルで小の蟷螂斬につなごう。



蟷螂斬の初段までにヒット確認し、ヒット時のみ追加入力して出し切ろう。

当てて、スカして、足元を狙おう！

雷撃蹴は、前か垂直ジャンプの頂点付近からのみ出せる技で、あまり低い高度からや、バックジャンプからは出ないようになっている。

雷撃蹴を当てるときは、打点の高さに注意してほしい。あまり打点が高いと連続技につなげられないばかりか、簡単に着地を投げられてしまうからだ。当てるなら足元を狙っていくようにしよう。相手の起き上がりの背中部分に重ねることによって、めくりを狙うことも可能。

当てるのと同様、スカすことも大切だ。相手がガードやブロッキングをしているようなら目の前に着地して投げてしまおう。ただ、これだと昇龍拳や立ちパンチなどに落とされてしまうことも多いので、それらに対してはちゃんと手前に着地することで対応すること。「雷撃蹴スカし投げ」を警戒し、着地に合わせて投げを入力するような相手には、手前に着地して足払いからの蟷螂斬が効果的。



雷震魔破拳は、出かかりにちょっとだけ無敵時間あり。ただ、空中ヒットだとカス当たりなので、対空には向いてない。



飛び道具を見たら転身穿弓腿！返し技としての性能は一級品だ。

蹴り技は兄より強し!?

立ち、しゃがみ小Pは連打が効くので、連携の割り込みに使っていける。

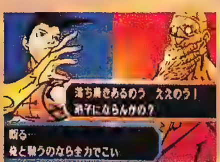
下中Kは意外とリーチがあり、キャンセルもできる下段技なので、接近戦で重宝する。主に蟷螂斬につなぎ、攻めの起点とすることが多い。

J中Kは、ユンと同じく足先が斜め下に向いているので、跳び込みに使いやすく、空中TCで雷撃蹴につなぐこともできる。

立ち中Kで浮かせた後は、中の穿弓腿やキャンセルハイジャンプ攻撃などで追い打ちができる。

ヒット時にダウンを奪えるのが立ち大Kと下大Kで、どちらもリーチは結構長い。ただ、出すタイミングを読まれると跳び込まれてひどい目にあうので、その点には注意してほしい。

ヤンのキック系の多くは、ユンのそれよりも微妙に出が早いという特長がある。下中Kもそのうちの1つで、下小Pや立ち中Pから目押しで下中Kがつなげることができる。もちろん、下小P連打→下中K→蟷螂斬といった連続技も可能だ。



乱入キャラ、オロとの会話。「ええのう」とか言われてもなぁ。

密着戦の強さは相変わらず ダッドリー



セカンドになって、細かな調整を無数に受けたダッドリー。今回は基本戦法を紹介しよう。

ダッドリーの基本戦法

セカンドインパクトになって、細かな変更をいくつか受けたものの、ダッドリーの基本的な闘い方は変わらないが、前作を知らない人のために改めて説明しよう。

STEP1
～相手に対する牽制行動～

ある程度、相手との距離が離れているときには、相手の技を潰す、判定の強い通常技で牽制する必要がある。

ダッドリーの場合、このときに使う技は立ち中パンチと立ち大パンチ。立ち中パンチは**回転力があり、判定も強い**ので、相手はこれに勝てる下キック系の技で対抗しようとするはず。そうなったら今度は**しゃがんでいる相手にも当たる**、立ち大パンチを出していこう。

STEP2
～接近するための手段～

ダッドリーは牽制技の判定が強いので、前述の技で牽制すれば、相手はかなり手を出しづらいはず。そうして相手が待ち気味になったら、決定的なダメージを与えるべく、一気に間合いを詰める。

間合いを詰めるには、**ジャンプして接近する**方法と、**ダッキングで接近する**方法があるが、どちらの方法も相手に読まれていれば反撃されるので、ジャンプ一辺倒・ダッキング一辺倒になってしまうような安直な接近は避けたい。



ダッキング一辺倒だとこんなことに…。

STEP3
～密着からの連携～

首尾よく相手に接近できたら、一気に大ダメージを与えるチャンス。通常技やTCを駆使して相手をうまくだますように連携を組み、ブロッキングからの連続技や、投げを狙っていく。

ここでいう連携とは、いわばサッカーにおけるフリーキックなどのセットプレイ（一定状況下からスタートするため、攻撃側が非常に有利）に近いもので、反射神経などの身体能力よりも、連携を組む能力のほうが重要になってくる。

連携のバリエーションは無数にあるが、ここでは代表的な連携を紹介しておくので、これらを参考にしつつ、オリジナルの連携を発展させよう。

新・ターゲットコンボ&細かい変更点

ダッドリーは、以前紹介した、（前作からの）変更点に加え、新ターゲットコンボ「下小K↓下中P↓下大P」が追加されている。

このターゲットコンボ（以下TC）は、下段スタートで、そこそこの威力とスタン値を持っている上、2発目で止めると（ヒットでもガードでも）、こちらのほうが先に動けるため、用途は広い。どんどん使っていこう。

その他の変更点については、一覧表にまとめておいたので、そちらを参照してほしい。

・**悪くなった点**
- ●TC立ち中K↓立ち大Kの後、間合いが離れ、威力が低下
- ●TC下小P↓中Kが、必殺技キャンセル不可に
- ●ダッキングアッパーの威力低下、空中コンボ条件厳しく
- ●下小Kの発生が遅くなった
- ●ロケットアッパーが空中で全段ヒットしにくくなった

・**良くなった点**
- ●EXジェットアッパーが、対空に使える
- ●TC立ち中K↓立ち大K↓ローリングサンダーが連続技に
- ●コークスクリューブローが、全段ヒットしやすくなった
- ●立ち中K・立ち大K・立ち大Pが、前ブロッキング不能に

新ターゲットコンボ



重要な2つの牽制技



立ち大Pはしゃがんでいる相手にもヒットし、威力も大きい。



立ち技最強の立ち中Pで相手を牽制し、相手のしゃがみを誘う。

●密着からの連携・A

- TC 立ち中K→立ち大K（3発目は出さない）
  - もう一度 立ち中K→立ち大P（下ブロッキング・割り込みに）
  - TC 下小P→下中P（前ブロッキングに）→連携Bへ
  - 投げ（ブロッキング全般・ガードに。ダメージ小）
  - リープアタック（対足払い・下ガードに）→連携Cへ
  - 前or下ブロッキング

●連携・B

- TC 下小K→下中P（3発目は出さない）
  - リープアタック（かなり安定）連携Cへ
  - 前or下ブロッキング（この場合下のほうがよい）

●連携・C

- リープアタック（密着より やや遠目がよい）
  - 投げ（相手の投げに対する投げ返しにも）
  - TC 下小P→下中P（前ブロッキングに）連携Bへ
  - TC 立ち中K→立ち大K（下ブロッキングに）連携Aへ
  - レバー前＋大K（やや遅いため、ブロッキング封じ）
  - 前or下ブロッキング

ブロッキングに成功したら～連続技～

もしもブロッキングに成功したら連続技のチャンスだが、相手との距離の応じて連続技を変えていく必要がある。そこで、相手との距離が遠い場合・近い場合それぞれの連続技を紹介しよう。

●相手との距離が近い場合
TC立ち中K↓立ち大K↓全スーパーアーツ

今回は、下小Kが遅くなったので、従来の連続技がつながらなくなってしまったのが残念。これよりもやや難度の高い連続技もあるが、安定度が低いので、TCのヒット後は目押しで各種スーパーアーツをいれておこう。

●相手との距離が遠い場合
立ち大K↓EXマシンガンブロー→空中追撃

ブロッキング時の距離が遠い場合には、立ち中Kが届かないため、かわりに立ち大Kを当て、戻りをキャンセルしてEXマシンガンブロー。素早く入力しないと連続技にならないので要注意だ。

EXマシンガンブローの後は、いろんな空中コンボが入るが、安定するなら立ち大Pを、ダメージを狙うのならダッキングキャンセルスーパーアーツを狙っていこう。

最後に、スーパーアーツ選択について説明しよう。

●ロケットアッパーは、ブロッキング後の**確定ダメージが大きい**ので、ブロッキングに自信のある人向け。

●コークスクリューは、攻撃判定が横にのびるので、**反撃能力が高い**。安定指向向け。

●ローリングサンダーは、EX必殺技と絡めて使えないが、**威力は最大**。一発屋向けか？



画面は開発中のものです。





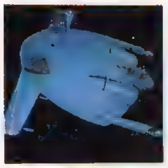
ZERO GUNNER

ゼロガンナー

セガ社製MODEL2基板使用!
彩京初の3DCG
シューティングゲーム!!

1997年末登場!!

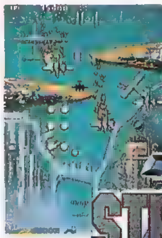
彩京通信



1944年末、試作機として完成したこの機体は、その独特なフォルムからフライングパンケーキの愛称で呼ばれました。

正式名称は「スキマー」

そう、フライングパンケーキの正式名称は、「スキマー」。別に知らなかった訳じゃないです。パンケーキの方が可愛かったからです。宮城県の寺härad君、わかったかな?



©1997 PSIKYO

STRIKERS 1945 II ™

好評稼働中

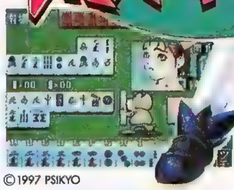
ストライカーズ1945 II

幻の隠れキャラ?

彩京初の麻雀ゲームホットギミックにはボスキャラ2名の他あんなキャラやこんなキャラも隠されているゾ!!君はもう全キャラ観たかな?



お待たせ 対戦 ホットギミック™ 新登場!!



©1997 PSIKYO

開発スタッフ募集

■職　　種/デザイナー・プログラマー・広報スタッフ
■応募資格/短大・専門学校卒以上。経験者優遇
■勤 務 地/京都・大阪
■応募方法/まずは履歴書、職務経歴書をご郵送下さい。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

株式会社 彩京　〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F　TEL/03-5340-8768(代表)　ホームページ http://mailhost.net/~psikyo

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.207
12.15 December 1997

月を見るたび思いだす。負けたあの日の悔しさよ…
そんなあなたに絶対安心の攻略参考書!!

世紀末まであとわずか! ゲームの進化は止められない!!
21世紀へ向け、加速中の超新作到来!!!

NEW GAME初弾

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

ゲーメスト大賞の投票締め切り迫る! まだ投票していない人は、速攻で投票しよう! このゲーメスト大賞は、読者のみんなが決める賞。みんなの心に残る名作を、よ～っく考えて投票してほしい。よろしく!

また、ゲーメスト大賞授賞式への読者参加も募集しています。こちらも応募締め切りが近いので、急いでハガキを投函してほしい。ゲーメスト大賞の投票と大賞授賞式への応募は、専用ハガキのみ受付けていますので、必ず今号に付いているハガキを使用しよう!

投票要項が分からない人は、今号のP.122へGO!



掲載広告ご案内

表紙:「私立ジャスティス学園」

イラスト:藤原ひさし
表紙写真:「新・武器格闘」

大会は終われど2はこれから!

VAMPIRE HUNTER 2 ™
Darkstalkers' Revenge

VAMPIRE SAVIOR 2 ™
The Lord of Vampire

ヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップも無事幕を閉じ、順当にページ数も減っているセイヴァー&同2&ハンター2だが、できる限り続けていくぞ。

実は運が必要
エンディンググラフィック リリス&モリガンの謎

セイヴァー2のエンディングは、ジェダ以外同一のもの(ハンター2はパイロン以外)になっている。このエンディングの最後に、オマケグラフィックがあるのはすでに承知のことと思う。

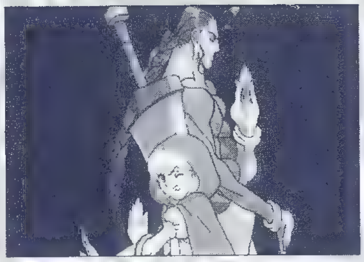
通常このグラフィックはドノヴァン&バレッタだが、なぜかこれがリリス&モリガンになるときがある。

この条件は謎に包まれており、セイヴァー2が発売されてからというもの、業界全体がこの謎を究明すべく、日夜努力していた感がある。

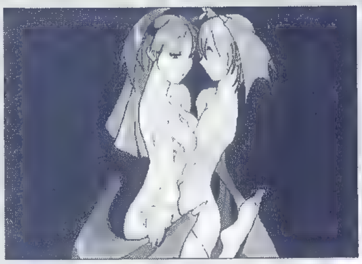
そして今、遂にリリス&モリガンの一枚絵を見る方法が解明されたのだ。その条件とはズバリ、

ランダム

である。16分の1の確率でグラフィックが変わるのであった。…これが真相だ。これからはもう悩む必要はない。16回クリアすれば一度は見られる計算だ。己の運を信じてクリアしまくるのみだ。



これが通常のオマケグラフィック。



そしてこちらが16分の1の確率で現れるリリス&モリガンバージョン。貴重だ。

CPU戦小ネタその2
~新キャラ版~
乱入キャラ&朧規定技

お次は新キャラの乱入キャラ、朧ビシャモンの規定技だ。今回の巻頭はCPU特集でいってみるぞ。

これは四の五の説明してもしょうがない。表参照だ。

なお、セイヴァー2では従来のキャラも含めて、乱入キャラとの会話がなくなっている。ちょいと残念だね。

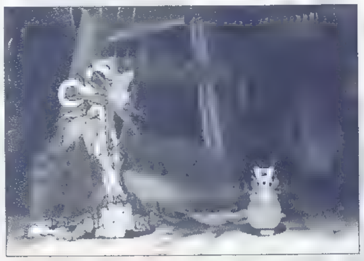
あ、それから、シャドウやマリオネットでも乱入キャラは出現する。シャドウ使いの君やマリオネッターのアナタもこれで安心だ。邁進せよ。



乱入キャラとの会話は今回はなし。ややさみしいね。



規定技の中ではパイロンのコスモディスラプションが当てにくい。2人目までに終わらせないと厳しい。



マリオネットの乱入キャラ戦は唯一相手が変わる。

	乱入キャラ	朧ビシャモン規定技
フォボス	フェリシア	ファイナルガーディアンβ
パイロン	バレッタ	コスモディスラプション
ドノヴァン	フォボス	チェンジイモータル

乱入キャラ条件	朧ビシャモン条件
●ノーコンティニュー ●コンプリート勝ち ●EX技orDFフィニッシュ3回	●ノーコンティニュー ●マニュアルモード ●コンプリート勝ち ●規定技フィニッシュ2回

小技重視!?

新・空中戦の攻防

攻撃技はハンターでも防御側はセイヴァー。果たしてどちらに軍配が上がるのか?

担当：はまー

セイヴァーのキーでもあった「空中戦」だが、セイヴァー2&ハンター2で空中チェーンが（普通は）使えなくなったことで、また新たな概念が必要とされるようになった。とりあえず、具体的な性質・性能の変更と、それに伴う戦法上の注意を見てみよう。

小技を忘れずに

まず、空中で技を出す際に影響するシステムを見てみよう。

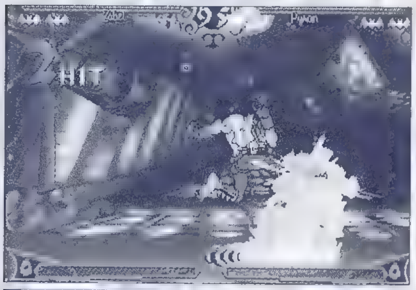
とはいっても、基本的にはハンターと同じシステムになっている。技のモーションさえ完全に終われば、1回のジャンプ中に違う種類の技を再度出すことが可能だ。

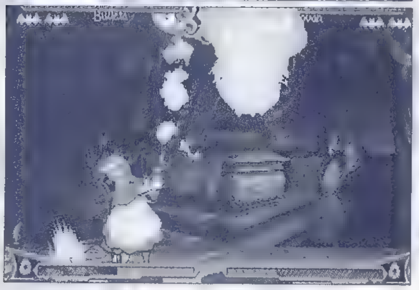
ただし、小攻撃のみは特別で、攻撃力が発生した後であればフォロースルーをいつでも別の技でキャンセルすることができる。これは空振り・ヒット・ガードに関わらず可能なので、牽制や連続技に大活躍してくれるだろう（ただし、「チェーンではない」という点に注意。ヒットストップ中はボタンを押してもキャンセルしてくれないので、キャラが動き始めてから技を出すように）。

また、この法則は空中系のダッシュ全般にも当てはまる。特にその中でも、ザベルとレイレイの空中ダッシュ小攻撃は特殊。「ジャンプ中に出した技」と認識されていないようで、例えば「低空ダッシュ小P→降り小P」と同じ技を2回出すことができるようになっている。


昇り大K後、セイヴァーでは何も出なかったが、


2では再度別の技を出せる。


連打しているだけで簡単に出せる。ズルい?


こんな技でも、先に散らしておけば意外と役に立つ。


最速の昇り小P→小K→中Kだとこの高さだが、


ギリギリまで引きつければ地上技にもつなげられる。

バックジャンプはやっぱり…

空中ガードに関しては、性能そのものに変更はないと思われる。ジャンプ後空中ガード可能になる時間、空中ガード後技を出せるようになる時間、ともにセイヴァーと同じだ。

ただ、空中ガードそのものができない技が増えたので、「攻めるつもりで空ジャンプ」は、そんなに有効ではなくなった。

結局は空中投げか!?

これらの変更がどういった影響を及ぼすかを考えていくと、やはり一番変わってくるのは「空中vs空中」。セイヴァーでは、直接ダメージは与えられないまでも空中チェーンをつなげて押し返す、という戦法が取れたが、今回は小P→小K→中or大攻撃でせいいっぱいということもあり、基本的にはガードした側のほうが有利になった感がある。


攻撃側の密度が薄くなったので、非常に割り込みやすい。

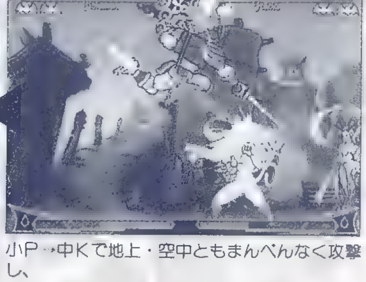
ただ、セイヴァーではほぼ完全に「対地用」と「対空用」の組み合わせを分けて考えておかなければならなかったが、今回は昇りジャンプ小攻撃の汎用性が上がっているため、ある程度「定番の組み合わせ」を作れるようになった。特に、昇り技をしゃがみガード対策として使えるキャラは、背の低いキャラに対しても下りで小→中などの揺さぶりをかけることができる。相手の行動によらず、一定のタイミングでボタンを押していくだけでも、それなりに整った状況を作り出すことが可能だ。

一瞬に賭けろ!

最後に、ダークフォース中の空中戦についても触れておこう。

ダークフォース中は、空中チェーンは完全にセイヴァーのものと同じシステムになる。チェーンで小P→大Kへつなげられるかわりに、相手に攻撃を当てた場合は次の技をチェーンで出さないと着地まで何も出なくなってしまう。また、小攻撃の特殊キャンセルもできない（小K→小Pの「戻り」もなし）。

キャラによってはこちらのほうがチャンスをつくりやすくなるので（デミトリなど）、残りゲージと相談して戦法に取り入れてみてはいかがだろうか。


小P→中Kで地上・空中ともまんべんなく攻撃し、


小Kで地上に降りる。ガードも振れていい感じ。

朧ビシャモン

剣術だけでも十分な強さ!

「中身はおやじでも、戦力ダウンはなし！ということは、ビシャモンの凶暴な剣術はおやじの……!?」

担当：KAL

基本はやっぱりビシャモンだった

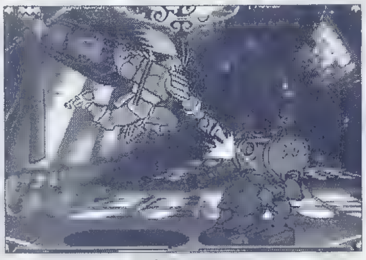
専用の必殺技が3つもあって、朧は朧なりの、これまでのビシャモンとは違った闘い方をしなければいけないのか？　などと妙に肩に力が入りがちだが、何のことはない、基本部分はまったくノーマルビシャモンと同じでOKだ。ジャンプ・ダッシュによる接近の仕方、近距離にもちこんだあとのラッシュのかけ方など、普通のビシャモンを見ているかのように思われるくらいがいい。

朧とノーマルビシャモンの違いが出てくるのは、通常技と居合斬りだけではペースを持続するのがつらくなってきてから。

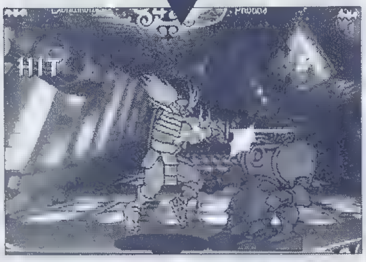
ノーマルビシャモンは、単なるダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃による直接的な〝固め〟が効かなくなってくると、ガードキャンセル（以下、GC）やアドバンシングガード（以下ADG）といった相手の抵抗に対して、安全かつ時間差効果のある絡め魂を使っていくようになる。

ここでもし、こちらの読みどおりに相手がGCやADGなどの抵抗を試みようとした場合、いつものラッシュ時のタイミングよりも遅いタイミングで絡め魂が到達するため、相手はほぼ間違いなく絡め魂にとらえられることになる。連続ガードになっていないので、通常技が出てしまったりするからだ。もし読みがはずれて相手が抵抗しなかったとしても、絡め魂ガード後は五分なので、相手にとってはけっして状況がよくなるわけではない。

以上のような理由で、相手の「抵抗意欲」をそぐ効果が、絡め魂を見せることで得られたのだ。



ノーマル・朧共通で、近距離時の跳び込みは昇り中K～、



降りで小K・中Pがおすすめ。連打してね。

朧は鬼かぶり!!

しかし、朧には飛び道具がない。ノーマルビシャモンだったらGCの強力な相手や、多少無理な固めには逃さず割り込んでくる相手に対して絡め魂を出していた場面で、同じように対GC、対ADG用として出すいい技がない。これでは真正面から突っ込んでいって、GCされるのを待つだけだ。ここで、絡め魂を使えない不便さが影響してくる。

そうすると、あとはプレイヤー個人の能力で、技を出すタイミングを変えていってGCされないようにするしかないわけだが、朧にも一応、絡め魂に近い効果をあげられる必殺技がある。それが「鬼嬲り」だ。

この技は、コマンド入力後ビシャモンが跳んでいき、着地点に相手キャラがいるとコマンド投げの「切り捨て御免」をしかけるというもの。しかし重要なのはこの部分ではなく、着地点に相手キャラがいないときに投げの代わりに出る立ち中Pの縦斬りグラフィック、こっちのほうだ。

この縦斬りは、攻撃判定がかなり広い範囲をカバーしており、「わざと投げにならないように」2～3キャラ分離して出しても届く。この攻撃範囲の絶大な広さがまず頼もしいのだが、もうひとつ、「空中ガードできない」という点も非常に重要だろう。

これだけの攻撃範囲の広さを誇っていながら空中ガードは不可なのだ。遠距離時に小や中で出せば跳び込み防止になるし、近距離時であれば下小Pや下中Pからキャンセルで小を出すことで、時間差&投げ狙い、跳んで逃げようとすれば縦斬りがヒット、と一見完璧に近い布陣を敷くことができる。



下小P、下中Pなどからキャンセルで……、



小or中の鬼嬲りで時間差攻撃。



跳んで逃げようとしてもダメ。とが首行きだ。

この技こそ、朧の強さの源といえる。

ただし欠点がないわけではない。この技は朧本体が接近→攻撃にいっているので、飛び道具である絡め魂と比べたらやられる確率は当然高くなる。また攻撃発生がかなり遅いので、ちょっと反応のいいプレイヤー、そうでなくても見慣れたプレイヤーには返されやすい。逆に手堅くガードされても、先に動き出せるのは相手側で、続けて固めにいけるのはこの事実を知らない相手に対してのみだ。

縦斬りをガードさせたあとすぐに手を出してくる相手に対しては、ガードキャンセルを含んだ入力法で鬼炎斬を出すようにするなど、こちらにも対抗手段があるのでこれまでの対戦テクニックを応用していこう。

ゲージが溜まってからは?

ゲージストックの使い道は、ノーマルビシャモンとほぼ同じ。そのゲージの使い道だが……。

①鬼首捻りが使いやすくなった。立ち小P→キャンセルで出すと、非常にスムーズにつかむことができる（いわゆるハメではないよ）。ひねったあとはもちろんとが首さらし。

②鬼嬲りの縦斬り部分が空中でヒットすると、相手は吹っ飛んでダウンする。空中ガード不能というのが、ここに大きく影響している。もちろんとが首さらしが間に合う。

画面の端～端くらいにお互いが離れているとき限定だが、ES鬼嬲りの縦斬り部分がヒットしたときの威力も壮絶。一見の価値あり。

③鬼首パンチ。鬼首捻りの手をロケットパンチのように飛ばせるなんて、ビシャモン使いにとってなんと嬉しいことか。この夢のような技を使わない手はない。

実際使う場面は、遠距離で相手が飛び道具を出してきたとき。鬼首パンチは飛び道具を貫通して飛んでいくので、読みが当たれば気分爽快だ。その後もちろんとが首さらし。

つまり、ノーマルビシャモンで絡め魂を出していた場面で、下小Pや下中Pからキャンセルで鬼嬲りを出していく、これが朧の基本スタイルなわけだ。

ノーマルと朧の違い

ノーマルビシャモンと朧ビシャモンには大きな違いがある。それは、「ダッシュ攻撃を出したらすぐ止まるか、止まらないか」だ。

ノーマルはすぐ止まる。朧はつつ～っと滑っていく。したがって、ダッシュ中Pなどをガードされるとめり込んでしまうため、朧は反撃を受けやすいのだ。逆に、「攻撃判定をもったまま移動していく」という点を利用して、遠くからダッシュ小Pのぎりぎり最後の部分のみを当てることで、下小Pや下小Kに連続でつなげることができる（激ムズ）。

ダッシュ攻撃からコンボをつなげられなくなったビシャモンにとって、これは大きい?

フォボス

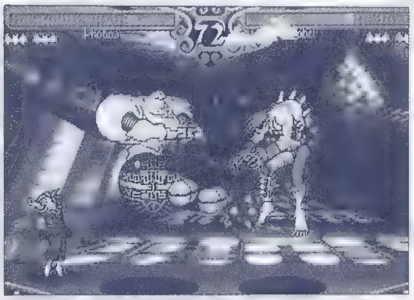
対戦攻略・後編

最近フォボスのことを、ハニワといってさげすむ人がいるが（まあガロンを犬っていうのと同じか…）、ちゃんと土偶と呼ぼう。

担当：DS1

低空ダッシュを極める

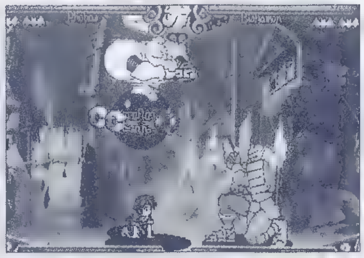
　フォボスは、低空ダッシュを使った攻めを組み入れて、初めてその真価を発揮する。通常のラッシュでは、ガードの堅い相手に対する有効な手段はダッシュ投げぐらいしかないが、そこに低空ダッシュからの攻めが入ると、中段とめくりが加わるためガードを崩しやすい。



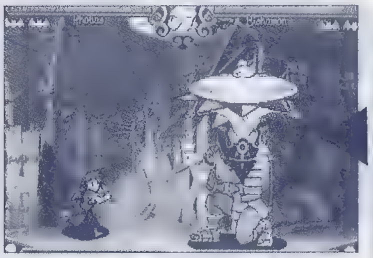
レバー・ニュートラル・（右向きのとき）で低空ダッシュ。要練習。

　前号でレイ・オブ・ドゥームが非常に強力だと書いたが、低空ダッシュを完全に極めたらレイ・オブ・ドゥームが不要に思えるほどラッシュを継続できる（多少誇張アリ）。もちろん、ゲームのシステム上（インパクトダメージゲージの関係上）、ラッシュの継続が直接強さに結びついてくることはいうまでもないだろう。

　具体的に低空ダッシュを使うポイントを挙げると、フォボスの小攻撃が届かず中攻撃がちょうど当たるぐらいの距離。ここから、低空ダッシュ小Kをすぐに出し、ダッシュの終わりに大Pを出す。しゃがみの大きいキャラなら、大Pがめくりでヒットするはず。



このくらいの距離で低空ダッシュ小K。相手がしゃがんだままなら…、

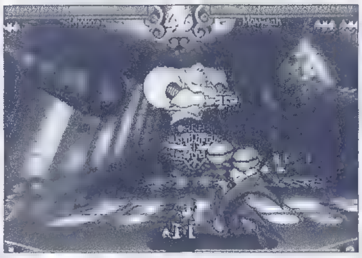


めくりで大Pが当たり、地上のチェーンへ。

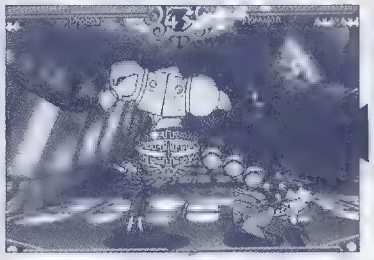
　この攻めの注意点としては、低空ダッシュがある程度の低さでないと小Kが当たらない点と、しゃがみの小さいキャラには大Pが当たらない点。これは、素早いレバー入力としゃがみが小さいキャラ用に連携を変えることで解決できる。

　低い空中ダッシュにならないのは空中ダッシュ失敗も含めて、入力が遅いのが主な原因。素早く入力できるようにとにかく練習しよう。

　小さいキャラには、普段よりさらに近い距離から低空ダッシュを使い、小Kを出したらすぐにバックダッシュ入力し、中Kを出しながら後退。再びダッシュまたは低空ダッシュで攻めていく。



近距離で低空ダッシュ小K。これが当たらなくても…、



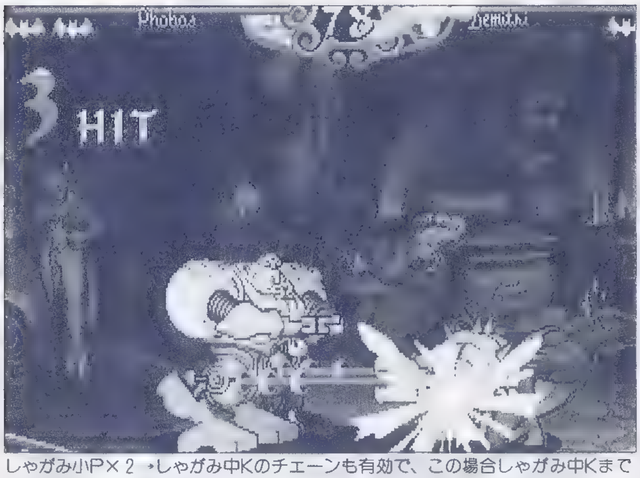
空中バックダッシュ中Kで逃げながら攻撃。

　この場合、バックダッシュせずに相手の裏に回って下段を攻め、再び低空ダッシュから攻めるなど変則的な攻撃も可能だ。

チェーンの切り替えと地上ダッシュからの攻め

　ガードキャンセルの的確な上級者との対戦になると、普段使用しているチェーンではやや不安が残る。小・中・中・大と押すため、2段目以降にガードキャンセルをかけられるとほぼ無条件でくらってしまうためだ。仮に最初の小攻撃で止めると、今度はヒット確認できなくなってしまう。

　そこで相手が上級者だとわかったら、しゃがみ小P×2→しゃがみ小K→立ち中P→レバー入れ大Pに切り替えよう。このチェーンならば、最初の小Pが当たればそのままチェーン、ガードされても小攻撃2発で止めることができ、ガードキャンセルにも対応できる。



しゃがみ小P×２ →しゃがみ中Kのチェーンも有効で、この場合しゃがみ中Kまですべて連打でつながるため、キャンセルしてマイトランチャーも撃てる。

　地上ダッシュからの攻めは、ダッシュ小Kとダッシュ中Pが中心となる。ダッシュ攻撃を出すと、本体がかなりスライドするので早めに技を出していこう。技を出すのが遅いと、相手にめりこんで反撃を受けるので注意。

　前号で紹介したダッシュ大Pは、端々に離れた状態では確かに有効なのだが、それより少しでも近い距離だと相手の技で止められてしまう恐れがある。リーチの長い技を持つ相手だとなおさらだ。そのため、中・遠距離から地上ダッシュで接近するときは、中Pなども使っていく。

　近距離では、ダッシュ小Kやダッシュすぐ止めしゃがみ小K（しゃがみ中K）キャンセルマイトランチャーなどで固めつつ、適度にダッシュコマンド投げや低空ダッシュ攻撃を混ぜると効果的だ。

　しゃがみ小P×2→ダッシュすぐ止め→しゃがみ小P…などで固めてから、ダッシュコマンド投げを使用すると格段に決めやすくなる。ヴァンパイアシリーズはチェーンコンボや強力なダッシュ攻撃があるため、技を出していくことに終始してしまいがちだが、攻めているときこそ積極的に投げを狙っていこう。

その他の補足事項

　空中マイトランチャーとプラズマトラップは、こちらが攻めているときにはあまり使えない。使うとしても遠距離で、マイトランチャー（ジャンプの昇りに低い位置で出す）→プラズマトラップ（中）→マイトランチャーと連射して、相手の接近を防ぐぐらいだろう。

　フォボスのゲージの使い道は、結局のところレイ・オブ・ドゥームになる。ところがこのレイ・オブ・ドゥーム、多少に出すのが難しい。これは、他のコマンドと違い、レバーを斜め下に入れた状態でボタンを押さなければならないからだ。それに気がつきさえすれば、確実に出せるようになるだろう。

　最後にフォボス最大の隠し要素（というと大げさだが）を紹介しよう。ジャンプ中にスタートボタンを押すと、なんと大Kが出るのだ。

　そして、小P＋大P同時押しで出されたミッドナイトブリスをくらうと…待て次号!!

ドノ様の野望・地域開発編

大魔剣村 村おこし計画

キルシュレッドの弱体化により、過疎の道を歩みつつある大魔剣村。ここで一気に挽回作戦だ。

担当：剣闘士びぐ

ドノヴァンの最大の特徴といえるキルシュレッド。ドノヴァン本人と魔剣ダイレクとのコンビネーションで、大きく攻撃の幅が広がってくる非常に大事な必殺技だ。

　というわけで、今回はキルシュレッドおよびスレイシュレッドに焦点を絞って話を進めていこうと思う。

KS基本性質

まずはキルシュレッド（以下KS）の基本的な性質から説明していこう。

　KSは刀を地面に刺す、刺した刀を飛ばすという2段階の行動からなっていて、そのそれぞれがボタンの小中大に対応している。

　刀を刺すときは小だと自分の足元、中だと少し前方、大だとはるか前方に刀をセットできる。目的に応じて刺す位置を変える必要があるので、ボタンと位置の対応はしっかり頭に入れておこう。

　もしキャラ選択時にスタートボタンを押しながらドノヴァンを選んでいると、刀の刺さる位置が変わってくる。この場合は、小だとドノヴァンの位置に関わりなく画面左端、中だと足元、大だと画面右端にセットできる。

　ちなみに自分の足元以外に刺す場合は動作のスキが大きくなるので気を付けよう。

　刀を飛ばすときは小中大の順に飛距離が長くなる。正面から直接当てるように飛ばすか、刀と挟み込むようにして背後から狙うかといった目的に応じて、どのボタンで飛ばすかを決めるようにしよう。

　刀を刺すときはES（同時押し）にも対応していて、ESで刺すと通常よりも攻撃力が高くなるほか、判定が残るというメリットもある（これに関しては後述）。ちなみに飛ばすときはES対応していない。

　次に、飛んでいる刀の性質の説明に入ろう。

　飛ばした刀は3ヒット分の攻撃力を持っており、相手に3発分ヒットorガードされることで攻撃力を失ってしまい、いわば死に体となる。後は飛びまわっている刀も単なる「威嚇」でしかないので、特別な理由がなければさっさとキャッチしてしまうのが無難だろう。なお本攻略中では攻撃力を持った状態を「生きている」、攻撃力を失った状態を「死んでいる」と表現することにする。

　生きた刀が死んでしまうのは原則として3ヒット分の攻撃力を消費したときだが、そのほかにもドノヴァン本人が攻撃を受けたときもやはり刀は死んでしまう。ところがES版に限ってはドノヴァンが攻撃を受けても、刀のほうは攻撃力を持ち続けるので、攻めを持続させやすい。

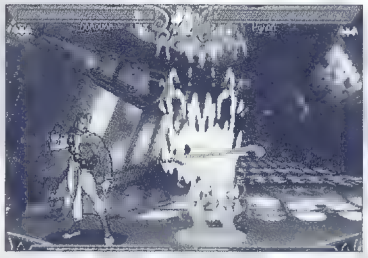
　KSを使う際には、この刀の生き死にを見分けることが非常に重要だ。


小で刺すと自分の足元。


大だと前のほう。


刀を飛ばしても、


ドノヴァンが攻撃をくらうと、


刀は死んでしまう。

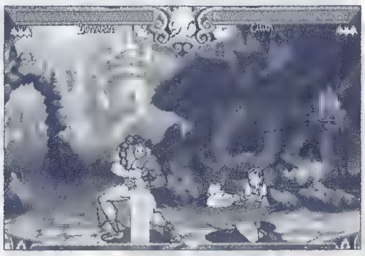
刺すまでの過程

Vハンターでは刀を地面に突き立てる瞬間に無敵の時間があり、それを利用して相手の攻撃を目の前でスカしつつ刀をセットすることができた。しかし今回のKSには、刀を刺すときの無敵モーションがない。実はVハンター時代と比べてここが一番イタい変更点となっている。

　またモーションの途中で攻撃を受けると刀を刺すことができないので、できるだけ安全な状況を作り出して刀を刺すようにする必要がある。

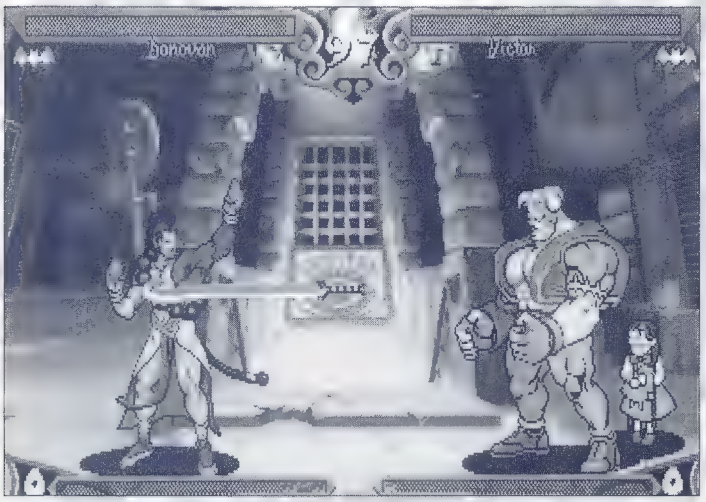
　例えば投げ、イフリートソード、チェーンコンボの後などが比較的安全だ。ここでのチェーンはレバー入れのソバットではなく、ニュートラルの大キックで締める。これなら距離が開くので刀を刺しやすい。

　離れてブリザードソードを撃ち、それでワンクッション置いて刺すという方法もあるが、ブリザードソード自体のスキが大きいので、あまりオススメはできない。


ここでくらうと刀は刺さらないぞ。

刀を使った戦術

それでは基本性質の説明は


もっともオーソドックスな使い方だ。

これぐらいにしておいて、実際の闘いの中での有効な使い方を紹介してみよう。

①飛び道具にする

ある程度離れた間合いで刺し、普通の飛び道具と同じ感覚で飛ばして攻撃する。あまり芸がない。

②跳び込みの手伝いをさせる

より安全に跳び込む（相手に近付く）ために、ジャンプしながら刀を飛ばし、刀による攻撃と同時に跳び込む。跳び込むタイミングと、刀が相手に達するタイミングを一致させるのがポイント。刀がヒットすればそのまま地上でチェーンにつなげられるので、大ダメージが期待できる。

ジャンプ小、中キックにはキャンセルがかかるので、ジャンプ中キックをキャンセルして刀を飛ばすこともできる。しゃがんでいても昇り大キックが当たるキャラ（前号参照）には、昇り大キック→降り中キック→キャンセル刀飛ばしが非常に有効だ。

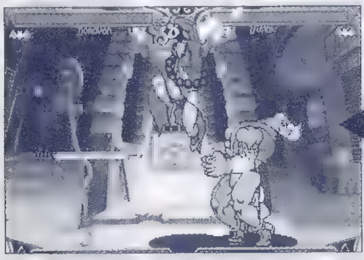
座高の高いキャラには昇りの大キックから、



降りで中キック、



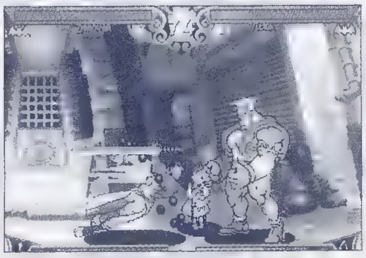
さらにキャンセルで刀を飛ばす。



③盾にする

刀を自分より後ろのほうに刺し、刀→ドノヴァン→相手の並びにする。その状況で刀を飛ばし、ダッシュなどで相手に近付いていく。このとき自分の後を刀が追いかけてくるようなタイミングにして、刀と同時に相手に突進していく。

タイミングの取り方が難しく、相手に近付くときに攻撃を受けて刀が死んでしまうことも多々ある。

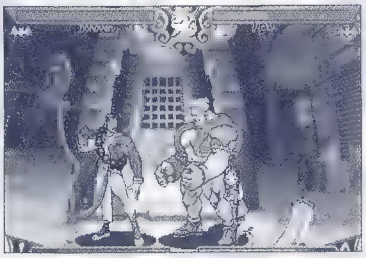


刀と一緒に走りこんでいく。

④挟みこむ

こちらは③とは違い、ドノヴァン→相手→刀の並びを作る。ここで刀を飛ばすことで、戻ってきた刀と自分とで相手を挟んで攻撃することができる。

戻りの刀に対して相手は逆ガードをする必要がなくなったので、Vハンターほどの脅威ではなくなったが、ここでも昇り大キックなどを駆使することで大ダメージを与える可能性が増えることになるので、重要であることに変わりはない。



この並びで刀を飛ばして、



前と後ろから挟撃する。

ここで挙げた戦法だけでなく、使い方次第で他にも様々な戦法を生み出せるはず。しかし、なんにせよ刀を刺す、飛ばすそれぞれのスキをできるだけ小さくする必要があるので、しゃがみ中パンチや中足払いにキャンセルをかけてアクションを起こすといいだろう。

落雷の使い方

新しく身に付けたKSのもうひとつのアクション、雷落とし。地上の相手に当てるとさらに追い打ちが可能なのだが、出るまでがかなり遅いので、実戦レベルではほぼ使いものにならない。

いちおう自分のやや前方に刀を刺しておいて雷を落とせば、相手のダッシュや跳び込みを防止できる。

しかし雷は空中ガードできてしまうので、やはりあまり期待しないほうがいいかも。



端に追い詰めているような状況なら、わりと使える。

KSかSSか？ゲージの使い道

ドノヴァンのゲージ消費技（ES、EX必殺技）のうち、どれにゲージをつぎこむのがいいか考えてみよう。

3種類の精霊剣はやはり出の遅さがネックになって使いにくいので×。

チェンジイモータルは出かかり部分はわりと強いのだが、攻撃判定が小さく、ガードされたときもスキが大きいので、非常に使いにくい。起き上がりや着地のリバーサルで狙うか、刀とのコンビネーションで使っていくといいだろう。

プレスオブデスは出かかり無敵で、しゃがみガード不可だが、なんといっても当てるのが難しい。近付かれたときに相手打ち覚悟で出すくらいにしか使えない。

こうなってくると、ゲージは直接的に攻撃力の上がるKSやスレイシュレッド、ダークフォースに使っていくのがいいという結論に達する。

ES版KSは先ほども触れたように、ドノヴァンが攻撃を受けても死ぬことがなく、6発分消費orキャッチするまで攻撃力を持ち続ける。これは相手にとって相当の脅威となる（はずだ）。

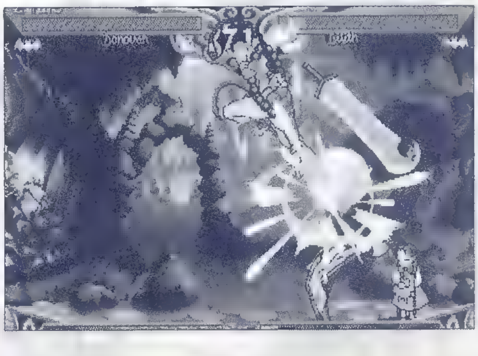
そして新EX必殺技のスレイシュレッド。ドノヴァンが刀をまとい、ボタンを押すたびに刀を飛ばす。KSだと刀を刺して飛ばすという2段階のモーションを、スレイシュレッドでは1ボタンで行えるので、よりスムーズに刀との連携攻撃ができるところが優れている。

このときの刀の性質は小中大の順に1、2、3発分の攻撃力を持ち、飛距離も長くなっていく。パンチボタンだと上向き、キックボタンだと下向きに飛ぶ。ちょうどレバーをドノヴァンと見立てたときの各ボタンの位置に飛んでいくと思えばいいだろう。

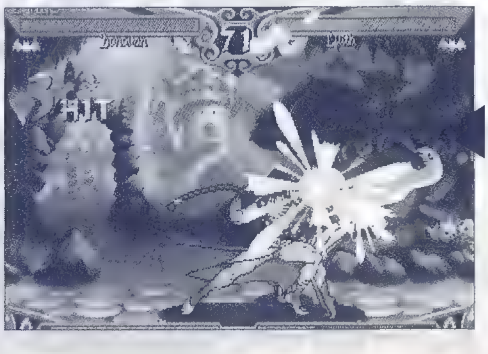
使い方としてはほぼKSと同じ。発射地点が地面ではなくドノヴァン本体になるだけの違いということ。

ジャンプ大キックで跳び込みつつ刀を相手の背後に飛ばし、地上チェーンを出して刀が戻ってくるのを待つといったような戦法が有効だ。

ただしスレイシュレッド中は1発でも攻撃をくらうと効果が切れてしまうので、そこが唯一の欠点。



刀を後ろに飛ばすようにして、



地上チェーンで刀と連携。

飛ばすことさえできればある程度の効果は期待できるKSか、すぐ終わる不安は秘めているがハマるとデカいSSか、ゲージをどちらに使うかはプレイヤーであるキミ次第だ。

ジェダ

強い！こんなに強いとは!!

低空下滑空を覚えればそれこそ最強も夢ではない（ややウソ）。

担当：MVP

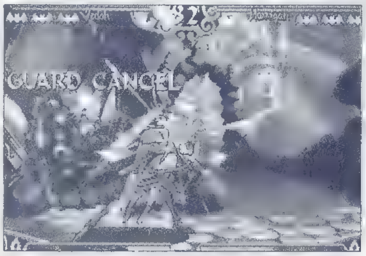
今回はジェダの強さの秘密について詳しく見ていこうと思う。

前作ではある一定の距離を保ちつつたまにラッシュに入る戦闘スタイルに最終的に落ちついたが、今回は有無を言わせないラッシュが強力なので、全く違うスタイルになったと言っても過言ではない。

守りの手段

ジェダを使う上での悩みどころ、それは防御面である。前作ならば一発ADが簡単にできたため、それほど苦にすることはなかったが（でもかなりツラかった）、今回は一発ADが非常に難しいので（ボタンの回数が増えたため）頼れるのは一発GCとなってしまった。

前作から一発GCを使っていた人には全然苦にならないが、ADガード主体だった人はかなり苦戦しそうである。



一発GCをマスターした人ならば問題ないが…。

ラッシュはダッシュ？

防御面には相変わらず不安はあるが、今回は攻撃面での大幅な強化が図られているので、それをマスターしていけばおのずと防御にまわる時間が少なくなる。つまりラッシュで抑え込めばいいというわけだ。

まず最初に思いつくのは、ダッシュ攻撃である。使ってみると以前よりもはるかに強力になっているのがわかる。基本もダッシュ小P→中 or 大攻撃にすると、2ヒットさせつつ鋭いダッシュで攻めていけるのだ。

このときの2発目の攻撃は次にとる行動で変えていくといい。

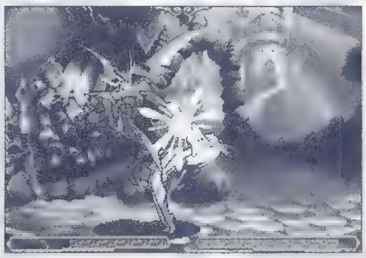
●中P
その後に地上技につなげやすいのが魅力。ただ横幅の狭いキャラ（リリス、モリガン等）には中Pがスカリやすいので注意したい。

●大P
一気に端に追い込みたいときに使う。

●中K
その後コマンド投げを狙いやすい。上下にしつこく揺さぶる気がないのなら迷わずこれでOK。

●大P
ダメージと一応地上技につなげていける（やや難しい）ので使っていくが、失敗すると相手の目の前で大鎌を振り上げてしまうので注意。

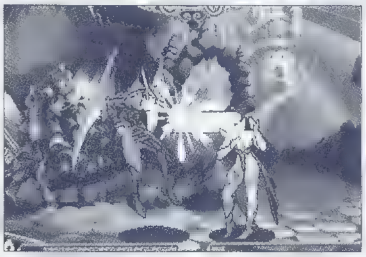
これら4つのダッシュから地上で小技につないで、再びダッシュをしてひたすらまとわりつくのが、とりあえず強力である。


誰もが気づくダッシュの鋭さ。まずは最速の小Pから…、


おすすめは中P or 大Kだ。

が、しかし相手もデク人形ではない。立ち小P連打やガードキャンセル、くらい投げ、ジャンプで逃げようとするはずだ。

そういう対処をされると実はこのダッシュ小Pの速さを持ってしても完全に抑え込むことはできない。サスカッチのように判定が強いわけではないからだ。


なんだかんだ強いと言いつつしっかり返されやすいダッシュ。

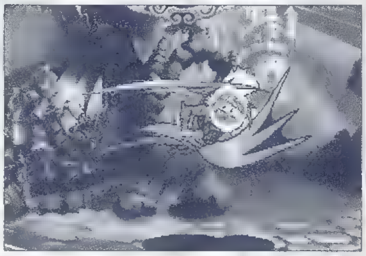
滑空の出番

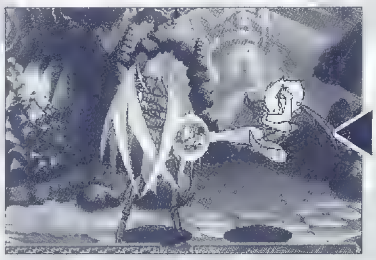
そういうときに役に立つのが滑空である。というかこれをマスターすればメインはこっちにしたほうがいい。

使っていくのは主に斜めに滑空する下滑空（⬋⬋で出る）である。3つの軌道があるうちの低空下滑空を使っていくのだ。

これの利点を説明していくと、まず第一に滑空状態のジャンプ防止能力が一番高いというのが挙げられる。相手を空中に逃がしにくいわけだ。ここでもし空中ガードされたとしても着地で立ちガードすれば、ほぼ間違いなくガードできる。つまりこの技にGCをかければ押していけるわけだ。このときは一発GCになるが予測の上でのGCなので狙いやすい。

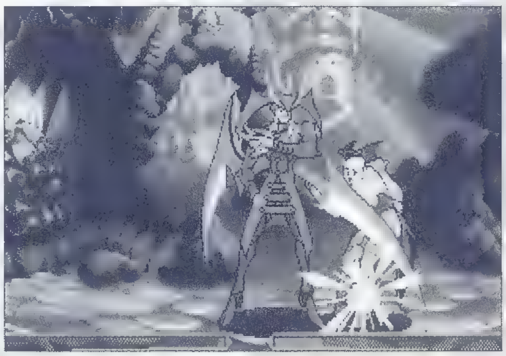
まず1つ目の利点がこれだ。以前は空中ガードされると反撃確定だっただけに非常に大きい攻めの手段を手に入れたといっていいだろう。


メインは低空下滑空。ガードされてもいいのがデカイ。


もちろん仕込みGCも狙っていけるわけだ。

次の利点は中段と下段のゆさぶりについて。この低空滑空は非常に高速で着地しにいくので、この滑空のときに技を出すか、スカして下段にいくかが非常に見切られにくいわけだ。ここが通常のダッシュとは大きく違うところである。ダッシュは一定のリズムで、中段、下段になっているので、スカし下段はややガードされやすいのである。

相手がダッシュ攻撃を読んで技を出してきても、この低空滑空ならば着地してガードできる。つまり潰されにくいわけだ。


中段下段も当然出せる。しかも見切られにくいのだ。

まとめると、

①ジャンプ防止能力が高い
②中段と下段のゆさぶりがすごい
③技につぶされにくい

という利点のみで構成されているものになる。一番の問題は操作である。これをひっきりなしに入力していくとなると、相当なやり込みが必要となる。ただ、それを克服したならばもう誰にも負けない圧倒的な力を身につけたといってもいいだろう。ぜひマスターしてもらいたい。

今から始めるセイヴァー2

超初心者モリガン向け

今からセイヴァー・ハンター2を始めたいけど、まわりが強くて歯が立たない人は、とりあえずモリガンを使ってみよう。

担当：善之字元帥

基本的な動かし方

セイヴァーの発売当初、とりあえずモリガンを使ってみたけど、対戦に勝てず、やめてしまった人や、今からヴァンパイアシリーズを始めたい人には、セイヴァー・ハンター2のモリガンはぴったりのキャラだ。扱いやすくて、そんなに苦労せずヴァンパイアらしい闘い方ができるぞ。

ヴァンパイアシリーズ最大の特徴は、キャラごとに性能の違うダッシュ攻撃を駆使して、相手のガードを崩していく闘い方にある。

もちろんモリガンもそういった闘い方がメインになってくるのだが、モリガンのダッシュは、いわゆる「低空ダッシュ」と呼ばれるタイプ。

この手のダッシュの特徴は、ダッシュ中に出した技はすべて、しゃがみガードできない性質を持っている。そのためモリガンは、

①立ちガードできない、地上でのチェーンコンボ
②しゃがみガードできない、ダッシュ攻撃

の2つを使って、相手のガードを崩していくことになる。

ダッシュ攻撃の練習

では実際に、どうやってダッシュ攻撃を練習していくのか、順を追って説明しよう。

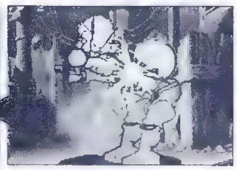
①まず、レバーを相手の方向にコンコンと2回入れてみると、モリガンは短い距離を飛んで、すぐに着地してしまうはず。これをショートダッシュと呼び、モリガンのダッシュ攻撃には、この軌道を使っていくことになる。

②次に、ショートダッシュしたら、すぐに何かボタンを押してみると、相手がしゃがみガードしていたら、ダメージを与えるダッシュ攻撃を繰り出すことができる。このとき、あまりにも早くボタンを押してしまうと、何も技が出ないので、何回も繰り返してみて、**技を出せるタイミングを体で覚えよう。**

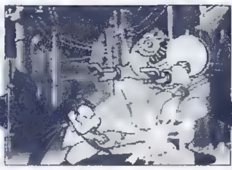
③ショートダッシュ攻撃を出せるようになったら、今度はダッシュ中に小パンチ→中キックと、2回攻撃を出す練習をしてみよう。早目に中キックを押すようにすれば、2ヒットの連続技になる。慣れてきたら、やや難しいが、攻撃を小パンチ→大キックに変えてみよう。

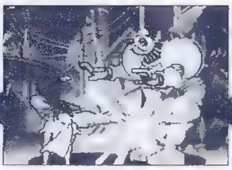
④ダッシュ中に2回攻撃を出せるようになったら、今度は着地後、地上攻撃につなげてみよう。ダッシュ小パンチ→中キック・（着地して）小キック・中キック→大キックの5ヒットが出せるようになれば、もう一人前だ。

これができれば一人前


ダッシュしたらなるべく早めに小パンチ。


小パンチから大キックにつなぐ。はじめのうちは、ボタン連射でもいい。


ここが難しい。着地したら、タイミングよくしゃがみ小キック。


チェーンコンボでしゃがみ中キックに。連射しちゃダメ。


最後はしゃがみ大キック。相手はダウンする。

ダッシュ攻撃はどこで出す?

モリガンのダッシュ攻撃は、かなり速いため、はじめのうちは適当に出しても当たってくれることと思うが、そのうち相手も慣れてきて、いくらダッシュしてもガードされてしまうと思う。

そうなってしまったら、ダッシュ攻撃の「出しどころ」を考えていく必要がある。先ほども説明した通り、ダッシュ攻撃は相手のしゃがみガードを崩す攻撃のため、

「相手がしゃがんでいる」

ポイントを重点的に狙っていくと、ヒット率が上がるだろう。非常に当たり前のことだが、意外に忘れがちなことなので、よく覚えておこう。

経験上、相手のしゃがみガードを誘える場所を挙げると、

①空中の相手を、モリガンの通常技で落とした後

②モリガンのジャンプ攻撃を相手がガードした後

このあたりが、代表的な狙いどころになる。要は、モリガンが次に下段攻撃をしたい場所が、ダッシュ攻撃の狙いどころになるわけだ。



分身して立ち小キック（立ちガード不可）連射だけでこれだけのダメージ！

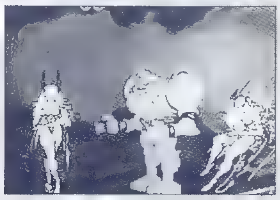
スペシャルストックの使い方

攻撃をするごとに溜まっていくスペシャルストックには、いくつか使い方あるが、はじめのうちは、何に使ったらいいか迷ってしまうと思う。

そんな人にオススメなのが、分身攻撃のアストラルビジョンとダークフォース。

まず、アストラルビジョンは、分身したら普通にダッシュ攻撃などで攻めつつ、地上では立ち小キックを狙っていく。1発でもヒットしたら、そのまま小キックを連射すれば大ダメージになる。

ダークフォースについては、使用中のダメージが全て回復不能ダメージになる。アストラルビジョンと合わせて使えば、相手の恐怖も倍増だ。

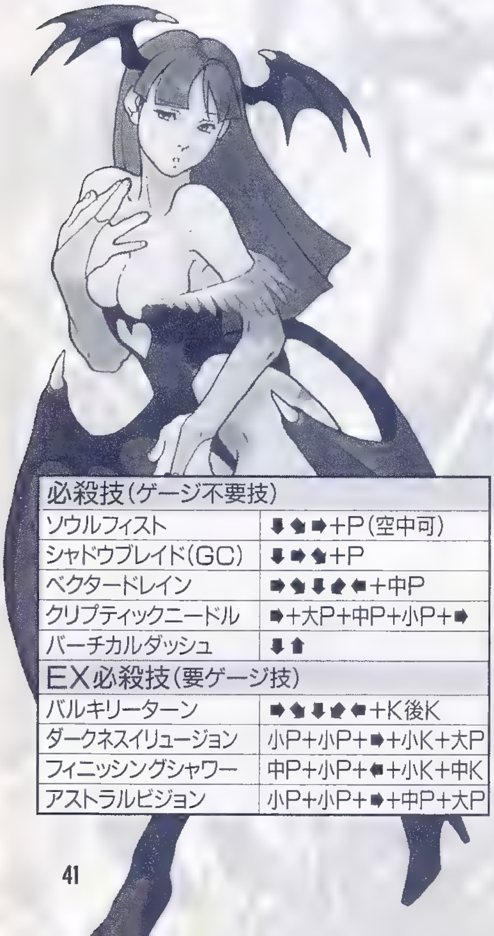

ダークフォース&分身で、相手の恐怖は倍増だ！

これらのストック消費技は、相手をダウンさせた後に使っていくと、安全に使用できるので、チェーンコンボのヒット後などは、積極的に大ダメージを狙っていこう。

その他のストック消費技については、どれも使いどころが難しいので、うまくなったら使っていく程度に考えておけばいい。一応ヒントを挙げておこう。

●**ダークネスイリュージョン**
チェーンコンボをキャンセルし、相手が手を出してくるところに置いておく。難しいが、連続技にも使える。

●**ESシャドウブレイド**
相手のジャンプを読み切ったときの対空兵器として。



必殺技(ゲージ不要技)	
ソウルフィスト	↓↘→+P(空中可)
シャドウブレイド(GC)	↓→↘+P
ベクタードレイン	→↘↓↙←+中P
クリプティックニードル	→+大P+中P+小P+→
バーチカルダッシュ	↓↑
EX必殺技(要ゲージ技)	
バルキリーターン	→↘↓↙←+K後K
ダークネスイリュージョン	小P+小P+→+小K+大P
フィニッシングシャワー	中P+小P+←+小K+中K
アストラルビジョン	小P+小P+→+中P+大P

セイヴァー1のページです

「僕も勝ちたいよ」

そんな君の悩み、解消します!

PART 1

やり込むことで見えてくる、数々の真実(テクニック)。今のプレイヤーに足らないのは探求心なのかもしれないね。詳細は各キャラごとにまとめてあるが、探求心をくすぐられた君は全部チェックすべし。

担当：P・鈴木

モリガン

ダッシュ攻撃2回出しでガードをさらに迷わせる

ダッシュしてからすぐに技を出すことができない点で制限を受けているモリガン。そのために、ダッシュ下降中に技を出さないと地上技につなげることができない、よって弱い、そう思っている人も多いことだろう。

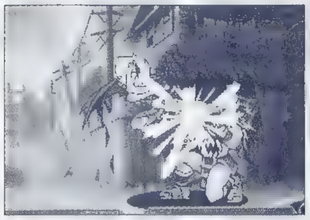
そこで注目したいのが中K。細かい説明は（マニアックなので）省くが、ダッシュ中Kを出した後は、よほど低空にいない限り他の攻撃につなげることができる。

●ダッシュ後すぐ、つまり最速のタイミングで中Kを出すと、2段目は出せない。

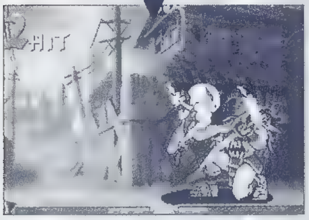
●最速のタイミングよりも1ミリでも高い位置で中Kを出せば、その後に小攻撃を出すことが可能。さらに高い位置から中Kを出せば、中Pや大攻撃を出すことも可能になる。

当然ダッシュ2段から地上技まで、連続ヒットするぞ。

●バーチカルダッシュで急上昇、中Kを空振り、下降中にめくり大Kもトリッキーだ。



ダッシュ中Kをダッシュ後すぐに出して(最速はダメ)、中Kの後に小攻撃を



出す。中段→中段で強い。下段も混ぜていこう。

ビシャモン

ゲージをケチってラッシュの準備を図ろう

ノーマルの絡め魂は弾速が遅くて連続技にならない、と思っている人。あるんですよ、連続技になる状況が。

それは、ほぼ密着の間合いから、屈み中Kキャンセル大絡め魂を出したとき。

この状況を作るのに最適なのが、相手をダウンさせた後。特に辻疾風の後が狙い目。辻疾風の後、相手は移動起きできないためだ。

ダウンを奪った後、若干遅れてダウン攻撃を出すと、ダウン攻撃はヒットしないが相手の背後に回り込む、という状況を作ることができる。ここで屈み中Kを重ねれば、相手は相当戸惑うはずだ。

また、とが首の後に近づいて屈み中Kを重ねるのもいい手だ。

なぜ、このようにストックゲージを温存するのか?それは起き攻めにゲージをつぎ込むためだ。待て、次回!



相手にガードされても、絡め魂はジャンプ・GC防止になる。

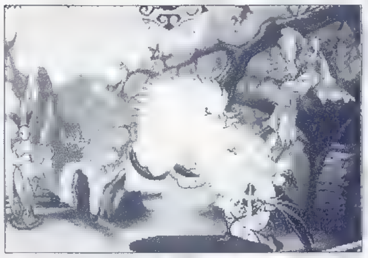
サスカッチ

ショートダッシュ攻撃をカッコよく決める

サスカッチの狙いの1つに、いかにショートダッシュ攻撃を決めるか、というものがある。今回は、そのバリエーションをとりあえず2つ紹介しよう。

1つめは、かなり単純ではあるがジャンプ攻撃をガードさせた後にショートダッシュ、というもの。これは相手がガード硬直である最中にショートダッシュ攻撃がとんでくるので、小技で割り込むことができない。この場合、ショートダッシュ攻撃は小Pである必要はなく、中Pや大Kを使ってみてもいいだろう。

2つめは、おもむろにロングダッシュ小P↓大K、あるいは中P↓小Pと出した後にすかさずショートダッシュを狙うもの。ダッシュ2連発なので見た目がいい。なお、ロングダッシュの2つの攻撃は連続ヒットしない。ショートダッシュの布石となるものだ。



ハンターのときのように、ダッシュ小P、大Kを連携させよう。

リリス

ガードばっかりしている相手にはおしおき投げだ!

コマンド投げが他のキャラと異なり特殊であるリリス。せっかくチェーンコンボの攻撃力が高いのに、ガードばかりしている相手に涙することも多かった。

そこで今回お薦めなのが、ダッシュ小Pからの通常投げ。

立ち小Pは大半の屈んでいる相手に当たらないので、相手を驚かせつつ近寄って投げることができるのだ。

ダッシュ攻撃を絡めてラッシュをしているときはもちろんのこと、ジャンプ攻撃をガードさせた後にダッシュで近寄り、小P↓投げと小K↓目押しコンボの選択で相手を惑わせていく作戦も有効だ。これで攻撃力を生かせるぞ。

ダッシュ小Pを当てずに投げる、この入力のほうが、止まって投げるよりいい。ダッシュ小Kを当てて投げるのも有効だぞ。





デミトリ

ダッシュ攻撃を出すタイミングを思うままにあやつれ!

ダッシュ時に出せる技は必殺技だけなので、コマンド入力に時間がかかり、思い通りのタイミングで技を出せない人もいると思う。入力方法のコツを教えておこう。

●斜め方向のデモンクレイドルをすぐに出す入力

→→↓↘がおすすめ。画面端ならば←←→↓↘もいい。一応、→↓↘・→入力でも出るが、難度は高い。

●ダッシュしてからすぐにミッドナイトプレジャーを出す。

小P、中P、→→中K×2が面白い。ただ、ダッシュしてからプレジャーはゲージがもったいないかも…。

●ダッシュ後すぐプレスorデモンビリオンを出す方法

ダッシュ後、バットスピン方向にレバーを1回転させて↘で止め、ボタンを押す。

また、↓→→↘でも出せる。一瞬だけダッシュするぞ。



目の前で現れるヴァンパイア。ビデオに入ってるよ。買ってね(宣伝)。

月を見るたびに思い出す。負けたあの日の悔しさよ……。

そんなあなたに[illegible]の攻[illegible]参考書!!

レイレイ

旋風舞にスポットを当てて闘ってみました

攻撃力も高く、使い勝手もいい天雷破。天雷破がヒットする機会は多いことだろう。君は、天雷破ヒット後、どのような攻めをしているだろう。

今回紹介するのが、天雷破後に旋風舞を出すというもの。この方法だと、相手がどの方向に移動起きした場合でも攻めを継続しやすい。Kボタンでの切り離しがあるためだ。

天雷破を決めた後、ジャンプしてすぐ旋風舞を出す。相手は前転起きできない（鉄球があるため）ので、後転起きするはずだ。この後転起きを想定して切り離し、ガード方向を中段・下段に振ろう。

その場起きに対しては、鉄球がフォローしてくれるぞ。





天雷破ヒット後は、前転はないものと考えて旋風舞でトリッキーに動いてみよう。再び天雷破までループさせたい。

ビクトル

電撃を当てた後は、きっつーい2択で勝負!

電撃攻撃を当てると相手がしびれるのはご存じだろう。今回は、大P（立ち・屈みいずれも）を当てた後の強力な攻めを紹介だ。

電撃大Pを当てた後、タイミングを合わせて前ジャンプ。ここから2(3)択だ。

①ジャンプ大P→チェーン

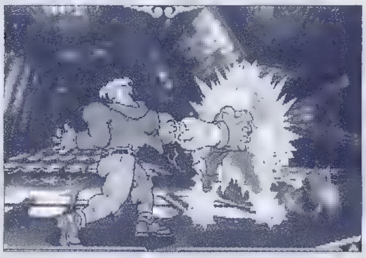
相手が動こうとすると当たる。主にジャンプを防止するために使っていく。

②ジャンプ攻撃を出さないで着地、すかさずゲルデンハイム3等のコマンド投げ

逆に相手がガードを固めていた場合に有効となる。ダメージはチェーン並みに大きい。

タイミングさえ合わせれば、相手はどちらの攻撃なのか反応して避けるのは不可能だ。

さらにこの2択を派生させて攻めることも可能。端攻めも強力。この続きは次回ということでご勘弁を…。



この技の後のジャンプは、どれほどプレッシャーになるか…。

ガロン

ジャンプ攻撃からカッコいい連続技を…

ガロンはジャンプ攻撃も強力。今回紹介するのは、さらにジャンプからの攻めを強力にするものだ。それは、

●ジャンプ中K→キャンセルビーストキャノン→ESクライムレイザー

この連続技だ。利点を説明していこう。

(1)ビーストキャノンのみヒットすることがある

中Kの後、キャラによっては動くとビーストに当たる。

(2)ビーストキャノンがヒットしたのを確認してから追撃ができる

ゲージの無駄遣いもないし、隙をさらけ出すこともない。

(3)ビーストキャノンをガードされても反撃を受けない上に逃げることも可能

ESビーストキャノンにするとさらに攻めが面白くなる。研究してみよう。

(4)痛い。いい減りします。



ややタイミングが難しい。要練習だ。決まれば痛いぞ。

フェリシア

猫さんは空中がお好き

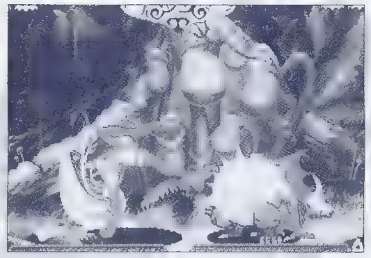
フェリシアのジャンプは高い・速い・空中投げが強い、と理想のものである。前方ジャンプを連発しろ、とまではいわないが、垂直ジャンプを活用する必要はある。

垂直ジャンプを使う場面は、ダッシュ攻撃を早めに当てた後。相手が反撃態勢を整える前に跳んでしまうのだ。

また、ジャンプ攻撃のバリエーションは、中Pだけでなく、小K→大Kのチェーンも使ってみることを薦める。この空中チェーンは、大Kを出すか出さないか使い分けることによって、相手のガードを迷わせることができるのだ。

「(小K→大K) 着地後屈み小K、垂直ジャンプ中P着地後ダッシュ攻撃、さらに垂直跳び小K→下段」と連携してみよう。

また、立ち中Kが届かない間合いで、ダッシュ中K（大K）を使って牽制するのも手。



小キャットスパイクよりも遠い間合いで有効なダッシュ攻撃。

オルバス

たまには中段も混ぜてみますか

大型の相手に対して特に有効となる連携を紹介しよう。

●昇りジャンプ小K→中P、ジャンプ下降中に小P（→小K）

まず、昇り小Kを屈んでいる相手に当てる状況を作ろう。だいたいだが、ダッシュ小K、屈み小Kと連携させた後が狙い目になる。

下段を意識させたところで昇りJ小Kをアテ、チェーン中Pを空振りする。ここで相手がひるんでくれればその後の攻めが成功しやすい。

あとは、下降中に小Pをガードさせて、チェーンで小Kを出すか、小Kを出さずに下段技を出すかでガードをゆさぶっていけばいい。

画面端に相手を追いつめて、アワーを狙いたいときなどに、いきなり使っていくと有効だ。

あと少しで勝てるときは、今まで通り小Kから→大Kだ。



ジャンプ下降中のチェーンで相手のガードを崩すのだ。

ザベル

少しでも早く動きたいんだよォ!

ザベルのレバー入れ攻撃は、リーチが長い半面、隙が大きい。チェーンコンボを使って、GC対策及び隙の軽減を図っていこう。

●レバー入れ小Pからは…、
・連打キャンセル屈み小P
・チェーン小K

●レバー入れ小Kからは…
・立ち中K
・連打キャンセル屈み小K

●レバー入れ中Pからは…
・立ち中K（重要！）

●レバー入れ中Kからは…
・レバー入れ大P
・屈み大K
・そのまま終える

なお、これらはレバー入れ技を単発で使った場合、あるいはチェーンの締めに使う場合のフォローに使ってほしいものだ。

なお今回は➡中Pが強いので、➡中Kの使用はなるべく抑えたい。連携しにくいのだ。



レバー入れ中Kまでチェーンを決めたら、大Pまで出しちゃえ。

ついに隠しエンディングを一挙大公開!
知りたくない人はとばしてね

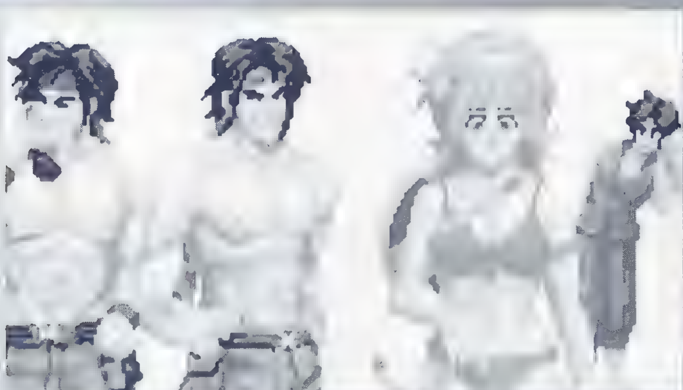
THE KING OF FIGHTERS '97 ®

S P E D



SNK 歴代主人公TEAM

草薙　京／テリー・ボガード／リョウ・サカザキ
京「やっぱり、オレたちが負けるわけにはいかねぇよな」
リョウ「当たり前だぜ！だてにカンバン背負ってるわけじゃないからな」
テリー「でも、お前のカンバンは、ロバートにとられたんじゃないのか?」
リョウ「……」



オールドTEAM

麻宮　アテナ／ラルフ／クラーク
ラルフ「元祖主人公といったらオレたちだろう!!よし！次は、このカッコで出場してみようぜ!!」
クラーク「私は、別にいいですけど…」
アテナ「私は…コレですか…?」
ケンスウ「おーい、誰か忘れてへんか…!!」

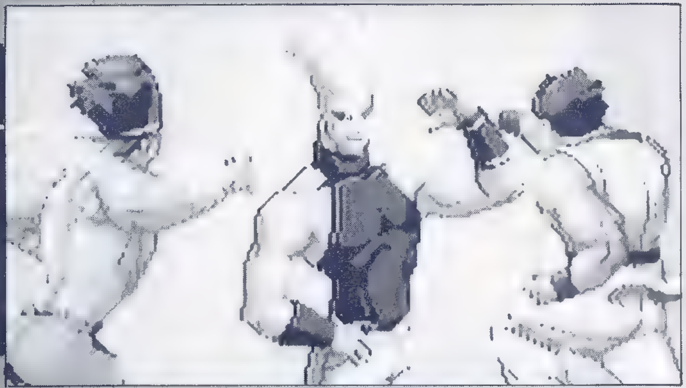


'94 女性格闘家TEAM

不知火　舞／ユリ・サカザキ／キング
大会から一カ月後…。
舞、ユリ、キング、ジャンの4人は休暇をかねて海に来ていた。
ジャン「とったあー！」
ユリ「ちょっと、ジャン君！許さないわよ！返しなさーい！」
舞「ジャン君！逃げろ逃げろー！」
キング（まったく、3人共、元気いいわね）

SP. ENDING

準主人公TEAM



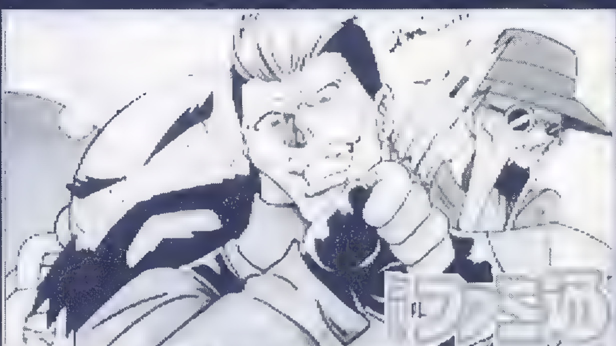
ジョー東／二階堂　紅丸／キム・カッファン
紅丸「さぁ、どうするね、お2人さん！世界最強となった俺には到底勝てないぜ！」
ジョー「馬鹿いってんじゃねぇー！世界最強は昔からジョー東様と決まってんだよ！」
キム「その傲慢な態度！修正に値する！私が鍛え直してやろう！」
「うぉぉぉぉぉー!!」

出版社別特別終了画面

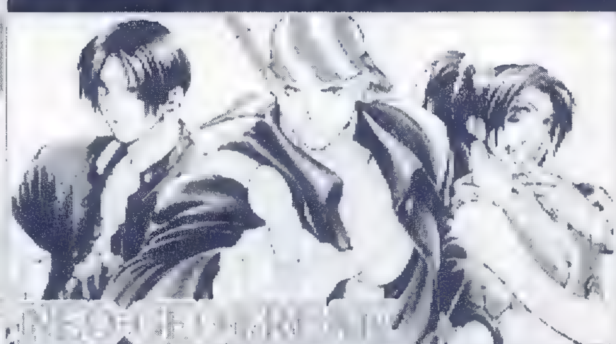
ファミ通・ネオジオフリーク・ゲーメストTEAM

ファミ通TEAM
チョイ・ボンゲ／山崎　竜二／チャン・コーハン
ネオージオフリークTEAM
草薙　京／ビリー・カーン／不知火　舞
ゲーメストTEAM
ジョー東／ブルー・マリー／テリー・ボガード

みんな、ゲーム誌3誌合同、K.O.F.'97出場キャラクター募集キャンペーンを覚えているかな？そう、ゲーメストが一番得票数が少なくて、担当がショゲたというアレだね（トラウマ）。実は、その時の各雑誌の投票で1位になったキャラクターをフィーチャーしたチームがそれぞれにあるんだ！それぞれのチームに独自の名前がついているから、自分で確認してね。イラストはそれぞれの雑誌が選んだイラストレーターの描き下ろし。ファミ通は柴田亜美先生、ネオジオフリークは坂本みのる先生だぞ。ゲーメストはことぶきつかさ先生。チチが美麗だね！







連続技番外編

これで戦力200%アップ!

今まで実戦では不可能と思われていたものでも、工夫次第でなんとかなるものだぞ。

担当：はまー

今回は連続技の紹介ではなく、やや複雑な連続技の具体的な入力方法について解説していこう。一見面倒なものでも、工夫次第で実戦投入できるようになるぞ。

入力方法解説

●下弱K→下弱K→弱雷光拳（紅丸）

急いで入力しても間に合うが、居合蹴りや雷靭拳に化けてしまいがち。そういう人は、1段目を↘+弱K、次に↓を経由して↘+弱Kを入力してみよう。これで雷光拳の↓↘→部分が入力されたことになるので、後は↓↘→+弱Pを追加するだけだ。2段目の↘+弱Kを、レバー入れの特殊技感覚で出すのがコツ。

ちなみにこの入力は、以前紹介した「下弱K（キャンセル不可）→立ち弱P（キャンセル可）→超必殺技」が可能なキャラでも応用が効く。立ち弱Pを下弱Pに変えることで、慣れてくればヒット確認をしてから超必殺技を出せるようになるぞ。

●近強K（×1）→サイレントフラッシュ（キング）

近強Kの1段目は攻撃発生が早いので、普通に入力していてはサイレントでのキャンセルは困難。↓↙←+強K→↓↙←+Kでもいいが、強トルネードキックや投げが暴発してしまいやすい。

そこで、できれば↓↙→レバー中立+強K→↓↙←+Kと入力できるようにしておきたい。これならば、前に歩いて（もしくはダッシュ）からでも地上でダイレクトに決めることができる。

●くじくだいち→近強P→あらぶるだいち（オロチ社）

挫く大地で相手を怯ませた場合、打撃でダメージを与えることはできるが投げ技は入らない。

しかし、こちらの硬直が解けると同時に↘→↘→（最後の→は入れっぱなし）+強P押しっぱなし、と入力してみよう。当然投げられないので、コンマ数秒後に近強Pが暴発してしまうが（通常技は出るのが遅いため）、この直後にキャンセルであらぶるだいちが出てくれるのだ。



この時点ですでに入力完了。



少し歩くので近距離強Pになり、



さらにオートで超投げへ。

これは、山崎でも応用できる（密着して砂かけ→近強P→ドリルが可能）。

●下強P→夢弾き（1発止め）→八稚女（庵）

夢弾きは、密着して弱攻撃をキャンセルして出せば、2発目まで入ってキャンセルも楽なのだが、強攻撃キャンセルやパワーMAXの状態では2発目が届かないので、1発目にキャンセルをかけないといけない。しかしこれが激ムズで、葵花を出すことすら困難だったりする。

しかし、入力を工夫すればかなり可能性は見えてくる。八稚女のコマンドが↓↙←+Pに省略できることを利用すれば、

①↓+強Pで下強Pを入力
②→+弱Pで夢弾きを入力
③一気に↙←を入力し、強Pを押しっぱなし

という入力法が考えられる。

コツとしては、まず夢弾きのための弱Pは、レバーを→に入れる直前に押すぐらいのつもりで入力する、というのがまず1つ。そして強Pを押しっぱなしにすることで、一瞬しかない夢弾きのキャンセルタイミングをフォローするのがもう1つのポイントだ。



弱Pを押して夢弾きが出るまでに60分の3秒かかる点に注意。



うまくいけば、一瞬で画面が暗転する。カッコいい！

●垂直J強K→Vスラッシャー（レオナ）

これはムックにも載っているので、知っている人も多いはず。やり方は、

①↓↑+強Kを入力
②すかさず↙←（↑から←へ時計回りに回転させても可）+Pを入力

と、これだけでいい。体で覚えてしまえばかなりの戦力アップが見込めるはず。

コラム キングの情報

キングで、新たな情報が2つ入ったので紹介しよう。

まず1つ目は、キングのガードキャンセルC+Dにはキャンセルがかかるというもの。カウンターをとった場合、強トルネードキックが安定して入る。パワーMAXの相手のジャンプ攻撃などが狙い目だ。

もう1つは、MAXサイレントフラッシュの後に追撃が可能というもの。J強K→近強K（×1）→MAXサイレント→強トルネードで、相手の体力を9割前後（！）奪うことができるぞ。



本文の入力でMAXサイレントへつなげたら、



着地と同時に大トルネード!!減ります。

一口情報　来年1月17日、18日に新宿ルミネホールACTで「NEO GEO DJ Station Live'98」の開催が決定。SNK人気キャラクター総登場による、歌とドラマのスーパーステージになるもよう。予約開始は11月15日。

C+D活用法

ぷっとばし攻撃

ラッシュ強化にどうぞ

ほとんどの通常技がガードされると不利なので、実はとても重要なんじゃないかと思う今日このごろ。

担当：はまー

K.O.F.もシリーズを重ねるにつれ、伝統的なシステムが細かくカスタマイズされてきたが、'97でもっとも割をくったシステムと言えば「ぶっとばしシステム」だろう。'96が強力すぎたためか、全般的に出るのが遅くなり、空中ぶっとばしにいたっては、しゃがみガードされてしまうまでになっている。しかし、だからといって、まったく頼れないのかと言うとそうでもない。ぶっとばしの持つ特殊性のいくつかはまだ健在だ。

地上関係の穴を埋める

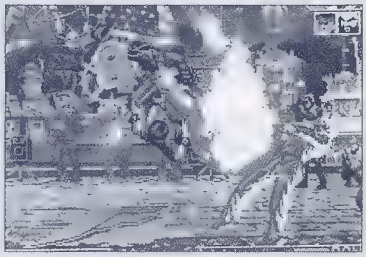
弱体化が目立つぶっとばしだが、'96と変わらない点が1つある。それは、ガードさせた時の硬直時間が全技中でも最長であるということ。削ることはできないが、普通の必殺技よりも長い。

このことを利用して、ちょっと頑張って連携の中に混ぜてみたらどうだろう。例えば、出が遅くて連続技には使いづらいが、ガードさせれば攻めを継続できるような必殺技を出す場合、小→大→必殺技の連携だと、中ガードや緊急回避で避けられたり反撃されたりしてしまうが、小→ぶっとばし→必殺技にすれば必殺技が届くまでの時間が相対的に短くなり、相手の動き始めも狙える。

ただ、これだと小→ぶっとばしの間が開いてしまうので、逆にここを狙われる危険は出てくるが、そういう時こそ小→大や小→小を使い分けてみよう。



➡+Aから小「へやっ」では空中ガード後反撃されるが、



C+Dからなら跳びかけに地上でくらう。C+Dが屈まれると当たらないのが難点か（笑）。

相手コかせてもらいます

今度は空中ぶっとばしを見てみよう。そのあまりの出の遅さゆえに、記憶から消去させている人も多いようだが、「反応」ではなく「読み」で使っていくぶんにはまだまだイケるはず。

使用ポイントの例としては、見え見えのジャンプをしてしまった時など。「跳び込み誘ってるのはわかるんだよな～、でもこのキャラじゃ跳ぶしかないんだよなあ～」なんて時に、あえてジャンプをして超早めにぶっとばしを出してしまうのだ。これの利点は2つ。

A　打点が低くなってもOK
B　相打ちOK

Aは言わずもがな、もし相手が地上でガードしてくれれば、地上技では着地後投げられてしまう可能性は高いが、



チャンにこんな高い打点で当てても、



まだ先に動いている。

ぶっとばしであれば、相手が誰だろうが必ず先に動くことができる。

さらに、ぶっとばしのヒットバック（攻撃後相手と離れる距離）は非常に大きいので、出の早い小技を差し込まれる心配も少ない。

また、アドヴァンストに限ったことだが、このことをさらに応用していける。先に動けるということは、イコール再びジャンプした時に自分のほうが上を取れるということでもある。つまり、

①ぶっとばしをガードさせてすかさず中ジャンプ。

②また、早めにぶっとばしを出せば、相手が動こうとしたところに当たる。

③それを恐れてガードするようになったら、今度は打点を低くした通常技での跳び込みや、スカした地上技からの連携でガードを崩す。

④ガードを続けても、ヒットバックの関係で、また中ジャンプに最適な距離に。



C+Dからすぐに跳べば、連打で出された屈み大Pでも間に合わない。



ガードがちになったら、C+D連発で端に追い込むこともできる。

という好循環も可能になる。「中ジャンプが強いのは知っているけど、なぜかすぐ返されちゃうんだよなぁ～」という人は、このへんの「ガード硬直」と「打点」「ヒットバック」の関係も意識してみると、効率良く「自分だけ動ける時間」を作り出せるようになるはず。

Bに関しては、屈み大Pの強いキャラが多い'97では意外と重要な問題。相手の伸ばした手足に直接ぶっとばしをぶつけ、ダウンを奪って主導権を取らせないようにしていくのである。ぶっとばし対通常技対空であれば、相打ちでも先に動けるのはこちら。ダウン回避されなかったら、起き上がりに再びジャンプぶっとばしで跳び込むのも、ガードされやすいが有効な選択だ。



下に強いものかどうかは、キャラによるものなのであしからず。相打ちならダメージはこっちのほうが高い。

一口情報：「NEO GEO DJ STATION'98」の出演は、野中正宏（草薙京）、安井邦彦（八神庵）、コング桑田（ギース）、生駒晴美（ナコルル）、神谷けいこ（リムルル）、曽木亜古弥（不知火舞）、麻績村まゆ子（一条あかり）他。

押しっぱなし入力活用法

実用度200%

K.O.F.は入力にクセがある分だけ、身に付ければ強力な武器になるぞ。

担当：KFC-ぴぐ

本誌・ムックでも何度か触れてきた先行入力&押しっぱなし入力&簡略コマンド。これらは使える局面が多く、しっかりと身に付けることで戦力が格段にアップするので、ぜひとも覚えてもらいたい。

押しっぱなし入力法

一般には必殺技はコマンド入力が終了してから受け付け時間内にボタンを押すことで、必殺技が完成したとみなされる。

ところがK.O.F.'97では、コマンド入力が完成する前にボタンを押しても、そのままボタンを押しっぱなしにすることで、コマンド入力完成後にボタンを押したものとみなしてくれるのである。

例えば京サマの荒咬みのコマンドは、↓↘→+Aだが、↓↘+A→でも出すことができる。もちろんこのときAは押しっぱなしにしておくこと。



まずは↓↘+Aで、Aを押しっぱなしにすると、



後はレバーを→に入れるだけで荒咬みが完成する。

この押しっぱなし入力法の最大の利点は、常に最速のタイミングで必殺技を出せるということ。それはリバーサルに関しても、キャンセルに関しても当てはまるぞ。

リバーサルに使う

ダウンしたときに、起き上がる直前にコマンド入力を完成させてボタンを押しっぱなしにしておくことで、簡単に起き上がると同時にその技を出すことができる。

普通の入力では起き上がる瞬間にタイミングを合わせてボタンを押す必要があり、少しでも押すタイミングがズレると、起き上がりと完全に同時には必殺技が出せない。

しかし押しっぱなし入力法なら、あらかじめコマンドを完成させておくことで、必ず起き上がりと同時に必殺技を出せるので、リバーサルの成功率は格段に上がる。特に無敵必殺技やコマンド投げを持ったキャラにとってこれほど心強いことはない。



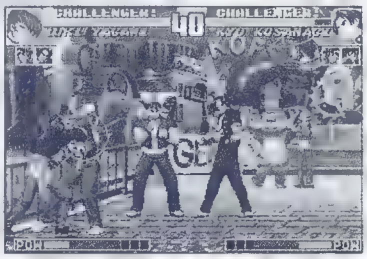
この時点でコマンドは完成させておいてボタン押しっぱなし。技を重ねられても怖くないぞ。

また相手の攻撃をガードしたときのガード硬直中にコマンドを入力して、ボタンを押しっぱなしにしておけば、これもガード硬直が解けた瞬間に必殺技が出せる。相手の連携に割り込むときや返し技を狙うときに特に有効になる。

ジャンプ攻撃をガードしたときなども、同じようにリバーサルで必殺技を狙ってみよう。

コマンド投げを持っているなら、ガード硬直中にコマンド入力→ボタン押しっぱなし→レバーをガード方向、とすることで、相手が着地したところを投げるかガードを継続するかになる。相手の技のつなぎが甘いと投げが完成し、連続ガードになるタイミングで技を出されたら、自動的にガードになるというわけだ。





ジャンプの強力なこの世界でも、押しっぱなし入力なら一瞬のスキも見逃さない。

キャンセルに使う

対戦格闘の華である連続技の入力にも、押しっぱなし入力は不可欠。

通常技のモーションにはキャンセルのかかるポイントとそうでないポイントがあり、キャンセル可能ポイント（以下Cポイント）のグラフィックが表示されたときに必殺技のコマンドを入力（完成）することで、キャンセル必殺技が出せる。

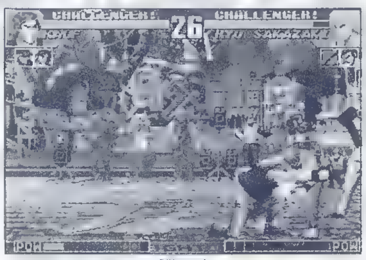
ここでもやはり必殺技コマンド入力のタイミングという問題がつきまとうわけだが、やや早めにコマンド入力を始めておいて、通常技のCポイントにかかる直前に入力完成→押しっぱなしとすることで、Cポイントになった瞬間に必殺技を出せる。

特に超必殺技につなげるときに有効で、例えば京サマのしゃがみ強P→大蛇薙の場合、↓C→↘C（押しっぱなし）→で簡単に連続技になる。ボタンは早めに2回ポンポンと押して、2回目の後は押しっぱなし、それを大蛇薙の簡略コマンド↓↘→にかませることで入力を完成させるのだ。

こういうふうにコマンドの途中にボタンをかませて、より簡単に連続技を決める入力法は、連続技番外編のほうにも紹介してあるので、そちらも参考にしてもらいたい。

それともうひとつ応用的なものが、空キャンセル（空振りキャンセル）に使う場合。空キャンセルは相手に技を当てたときのヒットストップがない（当然か）ので、通常のキャンセルよりも難しい。しかし押しっぱなし入力なら、これも空キャンセルできるポイントにかかった時点で即座に空キャンセルできるので、楽に入力できるぞ。

反撃（リバーサル）や攻撃（キャンセル）で威力を発揮する先行入力&押しっぱなし入力法。実戦でもフルに活用していこう。



↓↘の間にCを1回押し、続けてDを押しっぱなし、

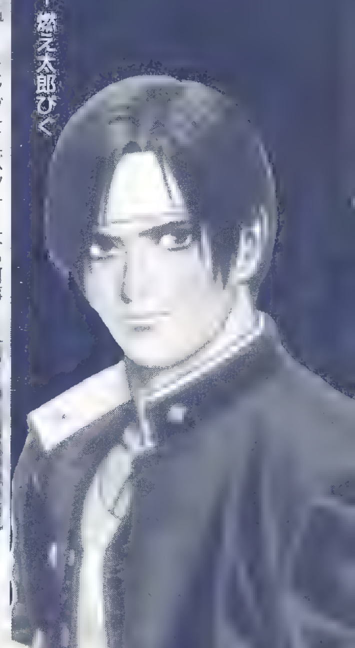


すると最速のタイミングでキャンセルがかかるぞ。

草薙 京
全部ガードするぜ
炎の特攻隊長

ガードポイントはダテじゃない。しっかり実戦中でも狙ってみよう。

担当：KFC・燃え太郎ぴく



ガードポイント。あぁ、なんていい響きなんだろう。攻撃しながらガードできるなんて実に画期的にして気分ソーカイ。

し・か・も、我らが京サマは、そんなイカす技を3つ（荒咬み、毒咬み、鬼焼き。ただし97年版のみ）も持っているときたもんだ。

てなわけで、今回は相手の攻撃をガードしながら攻撃する打撃防御技の妙を存分に堪能しよう。

（※筆者注：もちろん今回の記事は事実を元に構成されてますが、実践するとイタい目に遭う可能性が高いっす）

GPチェック

今回のテーマはガードポイント（以下GP）なので、まずは技ごとにどこにGPが存在するかを再確認しておこう。

荒咬み、毒咬みはそれぞれ腹、背中を見せたモーションにGPがあり、鬼焼きなら両腕を交差させたときにGPが存在する。

ただどれもGPを持つ時間はごく短いので、うまく相手の攻撃にGPを合わせるには多少の力量が必要とされるのは言うまでもない。

いざ、実践!!

今回のコンセプトはいかに有効活用するかではなく、いかに気分よく闘うかということ。

おらおら、ボディがアメぇんだよ、とゴリ押ししたいのに、甘んじて相手の攻撃をガードせねばならない、あるいは相手の技が引っ込むまで待っていなければならない。実に気分を害されるひとときだよね。

そんなときにこそ、GPを合わせてガツンとかましてやるわけ。

例えばサイコボール。出るまでにスキがあるんだよ、とアテナ使いは言うけど、とりあえずそんなのは知ったことじゃない。撃った後のスキのなさにハラが立つんだから。

ま、とにかく今までは撃たれたらガードするしかなかったサイコボールだけど、これからはちょっと違うぞ。



ふっとばしをガードしたら先行&押しっぱなしを使って、



荒咬みで反撃。GPの特権。

サイコボールがきたら思い切って荒咬みまたは毒咬み。GPで受け止めつつ、ブン殴るんだ。特にふっとばしキャンセルサイコボールは、ふっとばしをガードした後に最速で荒咬みを出すと、ちょうどサイコボールをガードしてくれるのでグー。

同じような感じでハラ立つのが、ケンスウの超球弾。なんか体に不釣り合いに長ぇ足払いを使いやがって、跳び込んでも姿勢が低くて攻撃当たんねえしよぉ…。でも、それもノープロブレム。

近距離なら足払いの後に荒咬み、足払いの先端をガードしたら毒咬みで、ほら（写真参照）。

え？そんな普通の飛び道具ガードしてもつまんない？ん、それももっともだ。



足払いをガードしたら、



毒咬みで超球弾をガード。

じゃ、次はとびきりエキサイティングなやつ。そう、サカザキ（兄）のアレ。他のキャラならアレを出されたらガードするか前転や避けるかしかないけど、A級突撃京サマなら、ためらいなく毒咬みだ。さすがにアレを見てから出しても間に合わないけど、タイミングさえバッチリなら何事もなかったようにガードするぞ。



兄貴のアレもガッチリ受け止めるぜ。

雷光拳 問題なし

出されるとしばらく手出しのできない技がある。たとえば雷光拳、シャイニングクリスタルビット（以下ビット）、「むげつのらいうん」など。

しか〜し、こいつらも例によって恐るるに足ら〜ず。

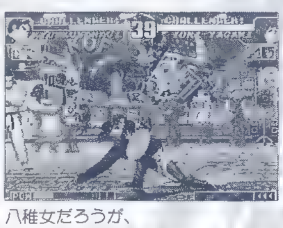
雷光拳だろうが、ビットだろうが、蛇使いだろうが、超火炎だろうが、八稚女だろうが（ウソ。これはムリ）毒咬みでガードしまくり。

空中ビットも足元まで走って鬼焼きが超安定だ（ウソ。超不安定）。

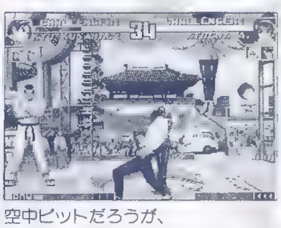
全国の恐れを知らぬ京サマ特攻隊の勇者たち、GPを信じて心ゆくまで突撃するのだ。健闘を祈る



雷光拳だろうが、



八稚女だろうが、



空中ビットだろうが、



超火炎だろうがOKさ（だからコレはダメだって）。

一口情報 8月の発売予定から、延期が続いている「侍魂」だが、アーケードに登場する日も、そう遠くはないようだ。「相当バージョンアップしてますので、期待していてください」（SKN宣伝課・梅本氏談）とのことなので、楽しみだ。



「投げ・削り・待ち」こりゃキツい

P鈴木'sセレクション

うわっ 超ムカツクよ、こいつらチーム

恐怖は、あなたの知らないところですでに始まっているのです…ほら…もう体力がない…。

マイナー系キャラの反撃が今、始まる！

年に一度のお祭りだというのに、今一つスポットを当ててもらえない、そんな可哀想なキャラクターが集まったチームがこのシェルミー、チョイ、チンの三人だ。

はからずも、3人とも強烈な個性を持ち、それでいて、その個性がバラバラということの偶然は、まさに怨念のなせる技（オイオイ）。実際にこのチームで人気者チームと闘っても引けをとらない（というよりも連勝できるぞ）。マイナーキャラ好きの私としても、ぜひ1回は試してもらいたい、おすすめのチームだ。

シェルーナゲールーミー

まず先頭を務めるのは、「アドヴァンストでこいつと組むと、せっかく溜めたパワーが相性のせいで全部なくなっちゃうから、こいつ好かん」と嫌がられているシェルミー。今作屈指の投げキャラなのに残念なことである。

シェルミーが使う技は、

◎屈み大P
・地上C+D
・垂直ジャンプ大K
・斜めジャンプ攻撃各種
◎コマンド投げ

だけでいい。さらに厳選すれば、◎の技だけでいい。コレ本当。

相手のジャンプ攻撃に対しては、屈み大Pで対空を狙う。相打ちなぞ気にせずともOK。シェルミーの屈み大Pは判定、攻撃力ともに強いのだ。

相手が跳び込んでこなくなったら、少しずつ歩いて間合いを詰め、コマンド投げを狙っていく。屈み大Pを構えている時のレバーは◆のはずだから、➡+Pでコマンド投げを出せるのだ。細かい内容はK.O.F.'97テクニカルマニュアル（好評発売中）を参照。



相手の起き上がり際に屈み大Pを重ねるか…、



一瞬待って投げを狙うか。繰り返すと強かったりする。

慣れてくると、間合い調整の楽しさが分かってくる。投げだけで3人抜けるかも…。

チョイ[illegible]

続いてのマイナーキャラは、「ムキムキ言いながら動きまわられるとイヤーンな感じなんだけれど、自分で使うのもちょっとイヤーン」と言われているキャラだ。

チョイはシェルミーとの相性は悪くないので、ゲージのストックを残すことも考えにくいのだが。

さて、チョイの狙いは、ズバリ「一発の破壊力」である。その一発とは、各種突進系の技だ。これらの技は空中にいる相手にヒットさせると、方向転換を使って追撃することができる。さらに画面端なら鳳凰脚までも連続技としてつながってしまう。威力という と…プレイしてのお楽しみ！



空中ヒットさせたら、落下中に鳳凰脚のコマンドを入力。



そのまま連続技になる。ダメージは見てのとおり。

突進技が怖くなった相手に対しては、飛翔脚による削りと、➡+B、立ち小P の繰り返しによる固めモードが待っている。この「怖くて手を出せないんだけれど削られるのはカンベンして」というプレッシャーを与えることに楽しさを見いだせれば、チョイ使い決定だ。

チン[illegible]

そしてラストを飾るのが「小さいけれど動きが軽いわけじゃないし〜。別に僕はジジイ愛好家じゃないし〜」と言われてしまうチンだ。チンは非常に守ることが面白い（強いわけではない）キャラなので、その筋の好きな人には超おすすめ。

屈み大P・寝る・起きる・➡⬇◆A・ぴょーん・超技…などなど、迎撃技には事欠かない。攻撃を迷いながら「守る」ことのできるキャラなどめったにお目にかかれないぞ。使いこなす楽しさが、このキャラにはあるね。

攻めのほうも、ジャンプ大PとP投げを使えば他のキャラと互角に闘える。チョイっぽい削り技なども兼ね備えているぞ。地味ながら味わい深いのだ。

戦略はやはり投げ・削り・待ち

1番のシェルミーで相手をさんざんじらしたところでチョイが乱入し、場をかき乱していく。投げと削りで相手の戦力を精神もろとも低下させ、抑えのチンできっちり締める。

いかに相手を嫌がらせるかというイヤーンな戦法のチーム。たまには使ってみてね。



このチームはエキストラでも問題ない。削っとく？



いやあ、削りフィニッシュって、おもむきがありますね。

一口情報：今回、エンディングで京から着火式グローブを受け取る真吾だが、よく見ると、グローブの色が黒から青に変わっている。仮にも師匠と呼ぶ人からもらったモノを自分で染め変えるとは、すごい神経だと思うぞ。

あんた誰？ K.O.F シルエットクイズ

特別企画ということで突如現れたこのページ。賞品もあるので答えがわかったらどしどし（お約束）応募してね。

担当：CHU

問題説明

このクイズは、ちづるの零技の礎を当てると、くらったキャラが青く点滅するということを使ったシルエットクイズだ。白黒ページなのでちょっと（かなり？）わかりづらいかもしれないが、写真をよく見てシルエットになっているキャラが誰かを答えてほしい。



このようにキャラが点滅してシルエット状態になる。



その力封じます！で…、

★ No.1 ★



ヒント

アグネス

★ No.2 ★



ヒント

東西線、早稲田と飯田橋の間？

★ No.3 ★



ヒント

水晶一樽＝

★ No.4 ★



ヒント

スマ○プの最年少？

★ No.5 ★



ヒント

明日はどっちだ

賞品は？

このばかげた企画にお付き合いしてくれた人の中から抽選で以下の賞品をプレゼントするぞ（増える可能性有）。

- ●ライター使用済みの景品用KOF97ドラマCD4種類
- ●KOF96京サマほぼ等身大ポップ
- ●ネオジオワールドご招待券
- ●HAIR SALOON MIYAMOTO 出力原画
- ●謎の粗品



正解者の中から抽選でこんな素敵な？商品をプレゼント。

宛先＆締め切り

ハガキに住所、氏名、年齢、クイズの答えと希望賞品があればその賞品名（サイン付き希望者は希望ライター名も）とその理由（熱き思い）を明記の上…、

〒101 東京都千代田区神田神保町1の26 新声社ゲーメスト編集部「K.O.F.ロミオとシルエット」係

まで送ってくれい。

締め切りは11月末日（消印有効）。発表は12月30日発売号で掲載予定だ。

O.O.T.キャンペーンにたくさんの応募ありがとう！発表は12月30日発売号だ！

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです、
全日制	2年コース	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間かありますから凝ったコンピュ -ターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	テッサンの基礎からケームキャラクターのテザイン及びキャラクターのアニメーショ ン技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座・

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日, AM10:00~PM4:00	テッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームクラフィッカー養成講座です (2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターテザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です (1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日, AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ケームアナリスト、又はゲ -ム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドトライハーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です (1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ブログラミンクは苦手だが、ケームのアイティアは豊富で自信かあるので、ゲーム開発ツールで自分のテサインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



速報! ゲーム会社内定者続々!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香さん**

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木 亮くん**

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志くん**

このたびゲーム会社にプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

祝 連載1周年!!

TEKKEN 3 ™

©ナムコ

気付いてみれば、もう一年…。実はこれって、メストではなかなかの快挙。ゲームごとのサイクルが短くなった昨今ではなおさらですな。でも、まだ終わりません!

攻略から離れて、こんなことを考えてみた
キャラ人気の推移と考察

何気なく対戦に興じる…。何気なく台を見渡すと、あのキャラばかり動いてるのは何で?

執筆している当初は何とも思わなかったが「連載1年を迎えた」という事実を改めて考えると、何かこう、感慨深いものがある…。

ま、そんなことは置いといて、このページでは何をやるかというと、「このゲームの"キャラ人気"について考えてみようと思う。

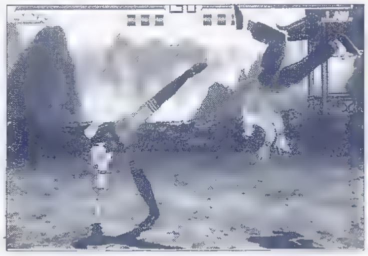
なぜ今、そんなことを考えるのか?

そんな突っ込みも聞こえてきそうだが、そこはそれ。あまり深く考えないのが…吉。

メジャー化と共に変化するキャラ人気

鉄拳はご存じのように今作で3作目であるが、1作目から人気があったわけではない。もちろん他のシリーズ化されている人気格闘ゲームシリーズも、初代稼働当初から人気があるということはなかったが、たいていの場合は後半に人気が出て続編に期待。それが出て、スタートからブレイクするというのが一般的な図式だ。

それに対して初代鉄拳は、ゲーメストの大会出場者数を見ても分かるように、後半になっても人気は爆発しなかった。そして、その当時のキャラクターの人気はアンケートのように、ロウが1番人気。続いてミシェール。主人公の一八はケツから2番目と、これまでにないキャラ人気の出方が実に印象的だった。こうなった背景には、独特の「技の出しづらさ」が大きかったと思う。もちろん根強い"ブルース・リー系キャラ"というところも影響しているがロウは唯一、出しづらい技がなく簡単な印象を受けた。これに対して一八は、風神ステップのコマンド入力が当時にしては新しく難しい上に、主人公なのに悪役…。こういったことも手伝い、鉄拳はアーケード稼働中人気がなかったわけだが、PS版が出、その出来の良さから多くの人の目に触れると人気は鰻登り。続編、鉄拳2が出ると同時に人気が出ることは誰の目にも明らかだったし、事実そのとおりに…。そしてキャラ人気は、表のようになった。見ても分かるように、女キャラ・主人公と悪く言えば「ありがち」な順位。しかし、これは鉄拳がメジャー化したことの証明である。また、悪人面の平八が人気あるのは「三島家」という世界観が、PS版のエンディングによって認知されたからだろう。



シリーズとおしてはもちろん、現在でも人気の高い2キャラ。



獣キャラは鉄拳が先駆け。キャラとしての斬新度はピカ1。

もし今作、鉄拳3でキャラ人気投票を募れば、一体どういう結果が出るのか…。実際、投票されればどうなるかは分からないが、町の対戦風景を見る限りロウとニーナが使用頻度が高く、人気もありそうだ。ただ外見だけなら花郎。イラストもダントツに多い。

ロウやニーナが使用頻度が高いのは、使いやすく尚かつキャラ能力も高いからだろう。加えて固定ファンも多い。恐らく、だいたいの人が前作、もしくは初代からずっとそのキャラをやっているはずだ。

それにしても、今の時期どうも使用キャラが偏っているような気がするのは筆者の気のせいだろうか。ロウ、ニーナが極端に多く、その他がちょぼちょぼ。そして、なぜか仁を使っている人は少ないような…。ま、そういう現象を嬉しいロングセラーゆえの宿命ととるか、ユーザーの挑戦意欲の低下ととるかはその人次第だが、個人的にはさらなる盛り上がりを期待しているわけで…。そういう意味では、できれば今もなお挑戦意欲を、ライターも含めプレイヤーには持ち続けてほしい。

鉄拳1 キャラ人気アンケート

1位	マーシャル・ロウ
2位	ミシェール・チャン
3位	キング
4位	吉光
5位	ポール・フェニックス
6位	ニーナ・ウィリアムス
7位	三島一八
8位	ジャック

鉄拳2キャラ人気アンケート

1位	ミシェール・チャン
2位	ニーナ・ウィリアムス
3位	三島平八
4位	マーシャル・ロウ
5位	ポール・フェニックス
6位	吉光
7位	キング
8位	三島一八
9位	風間準
10位	デビルカズヤ
11位	リー・チャオラン
12位	アレックス
13位	レイ・ウーロン
14位	ジャック・2
15位	ペク・トーサン
16位	クマ
17位	アーマーキング
18位	アンナ・ウィリアムス
19位	P・ジャック
20位	巌竜
21位	ロジャー
22位	州光
23位	ブルース



我々、業界にナムコさんから貸していただいてる基板には、撮影、攻略などがしやすいようにストップ等の機能が付いている。その機能の一つに"体力ゲージの回復"があるが、実はこれ通常の対戦、CPU戦だけでなくデモ後の模擬対戦にも効く。よって、これを使うと普段は体力で勝負のつくそれがタイムアップまで持ち越される…。一般プレイヤーは見られないけど、この基板を触れる業界の方。一度お試しあれ。ちょっとだけ笑えるよ。

死人、ブライアンに明日はいらん!!

パワーゾンビ酷使中

この時期、対戦の勝敗を決めるのはちょっとした考え方の違い。
今回は、その「ちょっとした」ところを集めてみた！

担当：久々にマディオヌトツ

マッハ大全ー外伝ー

さすがにここまで長く対戦が続けられているだけあって、どのプレイヤーを見ても基本は押さえられてあって皆強い。しかし、そうと言い切れるのはデフォルトキャラクターが中心で、タイムリリースキャラの、特にブライアンは使用頻度は比較的高いにも関わらず、今一つキャラ個性を引き出されてないように思える。その最も顕著な例が〝マッハコンビネーションの封印〟だ。リスクが高いだけに無理に使う必要はないが、これを使わないと〝らしさ〟が半減してしまうのもまた事実。そこで今回もまず、マッハにこだわったネタから攻略を始めたい。

マッハコンビネーションの特徴的な性質に「キャンセル横移動」がある。これを利用すると、相手の下Pに止められにくいという特典はあるものの、バックナックルがカウンターでヒットした際にコンボが決められず、せっかくのチャンスを逃してしまう。よって、そうなった場合にやることはスネークエッジでの追い打ちぐらいしかなかったが、スラッシュコンビネーション(B)に匹敵するフォローコンボが発覚した。

やり方は簡単で、横移動後は必ずレフトボディブロー1発を置いておく。そうすると、崩れた所に入り、相手キャラはダウンする。ここをレフトローキックで拾う。そしてスネークエッジで追い打つというわけだ。

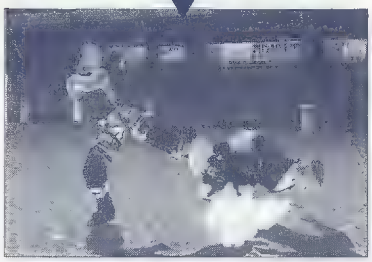
注意点は一つ。移動の方向を自キャラの右方向に限定すること。そうしないと、相手キャラが俯せにならない。そう、これは〝俯せコンボ〟の応用なのだ。ぜひ実戦投入してもらいたい。


カウンターバックナックル！こいつはチャンス。


うまい具合に止めていれば、定番のコンボにつなげれば良し。


横移動を入力していた…。そんなときでも焦らず…、


レフトボディを1発。必ず右から入れよう。


ローキックで拾って、Sエッジを入れればフォロー完成！


例の如く、これが微妙。薄いキャラにはちょいダッシュ。

膝崩しコンボ

ニークラッシュがカウンターヒットで、回復可能な崩し状態を誘発できるのは周知のとおり。これまで本誌、ムック等で「その間にリフトアッパーを入れ浮かす…」と書いてきたが、入力が⇩⇧LPの微妙で最速のものでないといけないのが割と成功率を低くしているようだ。そこでほかの浮かし技も紹介しておこうと思う。

1つはヒールキック。これは入力がかなり簡単な上に、その後立ちRP・スナイパーソバットコンボで、スラッシュ(B)よりも威力が高くなるので〝決め打ち〟ならお薦め。

と言うのも、ヒールの出が遅いため少し確認してしまうと、もうコンボにつなぐことのできないカス当たりになってしまうからだ。狙うならカウンターだろうと見切りをつけて、未確認で出しておくしかない。

もう1つは小ジャンプRK。これも決め打ちで出していくしかないが、相手が回復した場合、その他の選択肢を用意できるのが心強い。

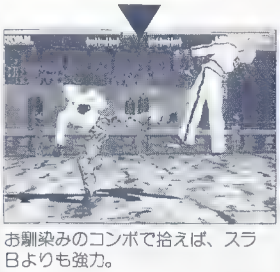
口で言うのは簡単だが意外に難しいので、これをそのように使いこなそうと思えばかなりの修練が必要。玄人好みの戦法と言えるかもしれない。

このように、色々と崩し後の浮かせ技が用意されてはいるが、リフトが多少確認時間があるぐらいで、実のところほとんどが決め打ち。で、考える。確認後でも間に合う超安定の技はないかと…。

それなりに考えて、出た結論がWボディブロー。これなら失敗しないでしょう？


ニーヒットの崩しは、貴重なダメージ源。


リフトが苦手なら、ヒールキックで叩きつけ…、


お馴染みのコンボで拾えば、スラBよりも強力。


ジャンプRKなら、技の切り替えに便利。ただし硬化は長い。


超安定のWボディ。もちろんガードされても安心。

あなたを起こさない…

やってそうで実はほとんどやってなかったブライアンの"起き攻め"について説明しておきたい。

基本中の基本は、起き上がり中段蹴りや、横転に対してはスネークエッジ。下段蹴りに対してはヒールキックといったところだ。



前転に対して早いタイミングでレフトボディを重ねておく。



少し浮いたところに立ちLPを1発かます。



そしてマッハで拾う。ま、威力はたいしたことないが…。

これに加えて、前転に対してはレフトボディブロー。これを使う理由はそこそこ下方向に強いということと、うまく前転中にヒットすれば僅かだが浮かすことができるからである。

その後はもちろん空中コンボにつなぐ。立ちLP・マッハパンチが妥当だろう。

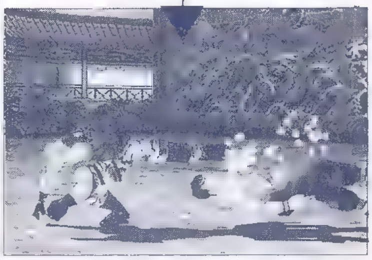
レフトボディを当てるタイミングは前転し始め。よって確認してからでは遅い。前転してくると読んだら、予め置いておくようにする。

また、後転に対してはスネークスラッシュを重ね、ひるみ中にマッハパンチを叩き込む。転がっている間に攻撃判定が重なってもすかるので、心持ち待ってから出すようにすること。

さて、このキャラの投げ技はどれを使っても（横投げ以外）相手キャラを仰向け、そして頭をこちらに向けることができるはず。ベスト（俯せ頭こちら）とは言い難いが、単純に相手の起き蹴りの届くのが遅くなりその場起きできないので、この状態はかなり



3種類ある投げ技はどれを決めても、ほぼこの状態。



Sエッジは安定。一応リスクもほとんどないに等しい。

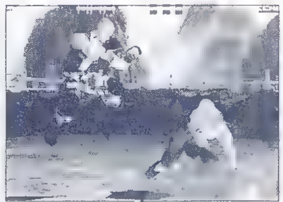


逃げていくように転がるところをスラッシュで捉える。

攻めやすい。

そこで、そこを果敢に攻めるならどういった技を重ねるか。

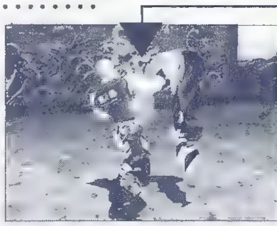
基本はスネークエッジで、やはり寝ている相手にも当たるのが大きい。もちろん横転もフォローでき、起き上がってガードされる恐れがないのは嬉しい限りだ。



受け身のところなどに小ジャンプで入り…、



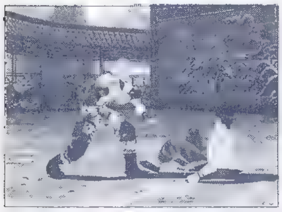
ちょいと出しにくいがリフトで浮かしにかかるか…、



デスメッセンジャーを叩き込む。もちろんリスクも高い。

ただ前転（離れる方向）にはすかる。これを解消すべくあるのがスライサーで、前転し始め当たるよう予め置いとくようにすれば…。フル体力半分は持っていくので、投げ技後はとにかく、相手の転がるタイミングを見極め狙っていきたい。

他にブライアン独特の起き攻めと言えば、恐らく全キャラ1使えるであろう小ジャンプからの選択肢。普段の立ち合い時では使いにくいが、起き上がりなら使いやすくなるはず。コンボを決めた後の受け身をとられたところなどに、小ジャンプで近寄って、リフトアッパーとデスメッセンジャーの2択を迫ろう。



さばき後ジャンプと同様の効果があるが…。

スネークファング隠れた使い所

避けつつ攻撃するという性質を生かし、さほど強力でないブライアンの連携とは切っても切れない技、スネークファング。

基本的な使い所は何度も述べてきたので割愛するが、割と意外なシチュエーションでも効果を発揮することが分かった。

「寝レイ」「背向けシャオユウ」そしてエディの「座り」等、選択肢を迫られる状況で置いておくと強い。理由は選択肢として繰り出される技のほとんどは、たいしてリーチがなく避けやすい。加えてSファングは下方向にも強いので、すかることも少ないのだ。



あまり近寄りすぎてもだめだが、こんな微妙な距離なら…、



うまくいけば潰しつつ、強襲することもできる。

パワーソ

これから以後、革新的、でなくてもいいが、ネタが出てこない限りもうブライアンだけの特集ページはないだろうから、少しブライアンについて語らしてもらおう（最近多いかも…）。

冒頭にも書いたように、僕が目にしたことのあるブライアンプレイヤーのほとんどが、このキャラ独特の楽しみを堪能していないように思える。

やはりブライアンは、多少のリスクを冒しつつも圧倒的な威力で勝利をもぎ取る姿が一番それらしい。

「猿者…」に届いた葉書の中にも「ガトリングコンビネーションの2択のみで体力を削って勝つブライアンが多い」という内容のものがあったが、そんな奴はいないだろうと考え採用を見送った。が、やはりいる。実際はそんなに強くはないが、それしか出してこないのは何と言ってもやってておもしろくない。そのプレイヤーも恐らく、ブライアンというキャラは「そんなにおもしろくない」と思っているだろう。確かにブライアンの技のほとんどがリスクが高い。最初のうちに、マッハコンビネーションやステップを多用しては勝てないだろう。リスクの少ない技に絞って戦略を構成するのは、勝つためにはある意味仕方ない作業かもしれない…。だが、その作業が納得いく勝率が出せるようになったら、それに終始せず次のステップに進んでほしい。もっともブライアンに限ったことじゃないけどね。

レフトキックコンボを使わない！
一味違ったファランを目指して… 〝復活ステップマスター〟

キックコンボからの右掛け蹴りが王道。しかし、ここでまた新たなる戦術をマスターしよう。

担当：キャサ夫

レフトキックコンボ、またはフラミンゴキックコンボから派生をして右掛け蹴り…というのがファランの攻撃連携で王道となっていた部分だと思う。たしかに右掛け蹴りへ派生した場合、その右掛け蹴りを相手がガードしてくれればその瞬間二択が発生する。ここの二択で中段右蹴りカウンターからヒールエクスプロージョン、ライトジャブで様子見…など、今までは当たり前のようにやってきたと思う。

しかし、それはあくまでも相手が右掛け蹴りをガードしてくれた場合のみのこと。対戦慣れしているプレイヤーがファランを相手にした場合、最も慎重にしているのはやはり〝右掛け蹴り〟だ。もちろん慣れているとなれば、その部分をしゃがんでかわすのは当たり前。ここに反撃されて浮かされ、大ダメージを受けるというのももはやまれではない。

ってな感じで最近のゲーセン鉄拳3事情では、ファランが落ちめな傾向を迎えている。そこで今回は「そんなことありませんよ」と言わんばかりの勢いで〝キックコンボから右掛け蹴りは使わない〟というファランを紹介していこうかなと思います。

絶対に有利な点を考える…

対戦時ファランにとって優勢な場面というのは必ずあります。まずはそれについて説明しよう。

●右掛け蹴り

1つは右掛け蹴りをガードされた場合。前置きでもちょっと触れたはずだが、右掛け蹴りは決して〝出すな！〟とは言っていない。なぜなら右掛け蹴りそのものがガードされても、その場はファランが優勢なのだから。先ほどは右掛け蹴りまでの過程が最近読まれがちだから気をつけようと言っただけ。

右掛け蹴りはコンボからの派生でも単発でも、ガードされた場合は今まで通り中段右蹴り（ライトサイドキック）カウンター狙いとライトジャブで二択を仕掛けていいぞ。

●踵落とし

右構えにしようと多用する、しゃがみ状態からの踵落とし。ガードされたときは絶対的不利な状況だ。しかし、ヒット時が意外に忘れがち…。踵落としからセットアップを出せば、すべての動きに対して有効。

踵落とし→セットアップは安易な行動だが、そこからチャンスを狙うには最適。相手がガードで固めてくるようになったらカットバック等の選択を取るようにすること。

●カットバック→よろめき

右構えから出すことができる技のカットバック。中段から上団へと流れる技で、相手が「立って」いる状態にヒットすれば連続。しゃがんでいるところにヒットした場合は2発目がスカってしまうといった難点付き。この技は2発目の上段部分をガードされた場合、かなり有利になるというのを覚えてほしい。具体的な数値を挙げると14フレームだ。

カットバックからセットアップは大安定。たまに投げとプラズマブレードの二択を仕掛けると、より効果的だ。



ガードされれば14フレーム有利になるカットバックは重要だ。

横移動は相手の右が基本…そしてそこからの選択肢とは？

まず、理由はあとにして横移動の方向は絶対に相手の右へ移動すると覚えよう。移動時には左構えになるというのも忘れずに…。

基本的にファランは横移動から固有技での攻撃は使わない。というのは、固有技の中にも技を出すことによって軸をずらしつつ攻撃するものがあるからだ。で、その〝軸をずらしつつ〟という方向がこれまた右から回りこむ感じのものになる。つまり、通常時その技を出せば、相手の側面からヒットする感じになるが、横移動で右へ移動し、そこからさらにその技を出してやることによって〝相手の背後〟に技がヒットするようになるのだ。これをまず覚えてほしい。では、具体的に横移動からの選択肢を説明しよう。

●レフトフラミンゴフェイント→横移動（右）→フラミンゴキックコンボ

横移動攻撃連携の王道。今までのファラン攻略内では何度も説明してきたものだ。

横移動からのフラミンゴでさらに移動。すかさず再び横移動で相手の背後を取る動きだ。背後を取れたらキックコンボ始動。ここで今までに紹介しきれていなかったものを1つ。

背後を取ってキックコンボ…、というのは説明済みだが、うまくやるとさらにダメージを与えられるものを発見！相手の背後からフラミンゴキックコンボを2発、そこから派生して右掛け蹴り。安定ならばそのまま出し切りの中段蹴り。しかし、右掛け蹴りからのレフトソバットが実は確定して決まるのだ。これといったコツはないが、相手との距離によってたまに外れる場合もしばしば。

●ステップインサイドキック

素早い攻撃を狙うならこれがお薦め。攻撃判定も中段だし、接近戦においては背後からヒットすることもある。

●スイッチステップ→スピンキック

お薦めな連携がこれだ。スピンキック自体かなりの軸移動をするので、攻撃判定が上段だが素で出しても強い。これを横移動から組み入れるのだ。

実際に使ってみると分かると思うが、全体の動きで結構横移動をするので、相手の背後に攻撃する感じになる。で、この場合、スピンキックは本来上段技だが、なぜか背後に攻撃したときは中段になる場合がある（相手がしゃがみパンチなどを出せば確実）。

スイッチステップを使う以上、スピンキックだけではなく、プラズマブレードなども使っていけるようになるのが理想的。

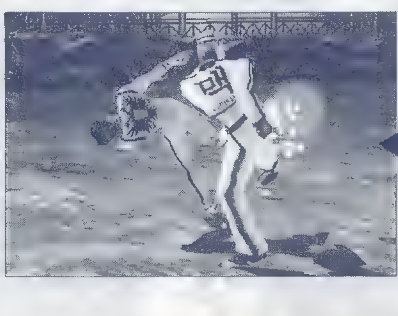
とまあ、これら3つが横移動からの基本となる連携だ。このほかでは意外にヒットするエアファングなども取り入れるといいだろう。



相手の右側面に横移動。

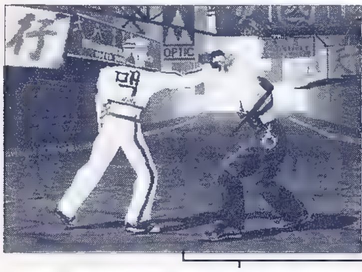


そこですかさずスイッチステップをして…、

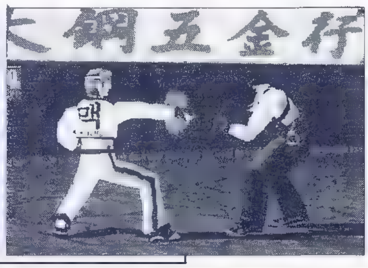


スピンキックだ。意外にヒットする連携。

右構え時のライトジャブ。ヒットorガード。

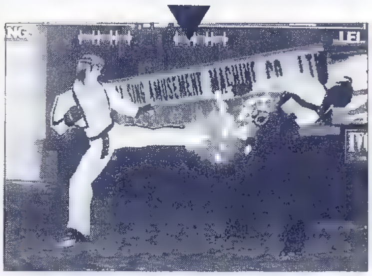


ミドルバックブローで右構えへ移行（ヒット）。





2つからはライトリバースキックを出せば必ずカウンターで…。



空中コンボでレフトソバットを決めて完成!

右構えまでの過程、そこからの連携とは?

ファランの通常構えは左構え。しかし、ファランの強い連携を組むには右構えがどうしても重要なポイントになる。そこで、右構えにするための過程、そこからの連携を紹介しよう。

●フラミンゴライトジャブ

どのような状況でもいいから、とにかくライトフラミンゴ状態からライトジャブがガードされた場合。このときも有利だと覚えてもらいたい。

ライトジャブ後ライトリバースキックの1発目を出せば、相手の反撃すべてに対処ができるのだ。もちろんしゃがみ系の反撃に対してもOKだぞ。

●ミドルバックブロー

こちらは技がヒットした場合、ライトリバースキック1発止めが有効。性質的にはライトジャブと同様、上、中、下段の反撃をすべて潰すことができる。だが、ガードされた場合は完全不利と頭に入れておくこと。この場面ではガード必須だ。

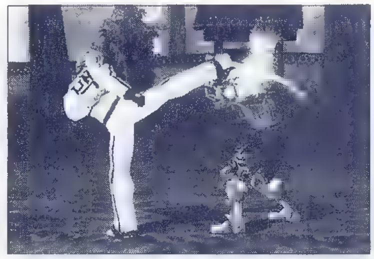
さて、この2つの技が攻撃の流れで左構えから右構えへ移行するのに用いやすい技になり、その後もわりと有利な場面を作りやすいものとなる。

先ほどの説明で考えられるのは、その2つの技を出し終えたとき、その条件を満たしていたら相手は必ずライトリバースキックを回避するため、しゃがまなければならない。しかし、ここもファランの狙いめになるのだ。

なぜなら右構えで闘うことになり、プラズマブレードをいつでも出すことが可能な状態になるからだ。これを何度か相手に見せると、必要以上に警戒し、今度はとりあえずライトリバースキックをガードしてやり過ごそうとする。

が、ファランはライトリバースキックを再びガードされた場合、さらに有効な流れを作ることができる。





ライトリバースを出したら1発目で必ずレバーを入力する。

するとライトフラミンゴを維持できる。これ重要。

もともとライトリバースキックは1発止めを考えているため、必ずそのあとレバーを相手方向に入力して再度ライトフラミンゴ状態を作ることが可能。つまり、これで右掛け蹴りをガードさせたことと同じになるワケ。分かるかな?

これで状況的に相手はずっと右掛け蹴り後の二択とプラズマブレードの二択を迫られることになる。これがファランの右構えを維持した闘い方となる。

なお、言い忘れていたが、先ほど説明した右構え移行後のライトリバースキックは、カウンターでヒットすると相手は浮く。で、この場合はライトジャブと決めつけず、コンボでレフトソバットを決めれるようにしよう。ここは的確な状況判断を強いられる。

さて、レフトキックコンボを使い、右掛け蹴りへ派生していたのは中段右蹴りが最大の狙いで、また裏をかいたライトジャブとの二択になっていた。しかし、今回説明した右構え連携でキックコンボから派生した右掛け蹴りと、まったく同じ状況を作れるのが分かったはずだ。

そしてさらに言えるのは、これから説明するが、右掛け蹴りからでなくても中段右蹴りでカウンターを奪い、ヒールエクスプロージョンを決めることができることだ。

中段右蹴り…要はライトフラミンゴ状態を作ることができれば、カウンターをいつでも狙える技。それは今回説明した右構え連携をちょっと駆使するだけで簡単に使えることなのだ。

例えばライトリバースキック1発からのライトフラミンゴ。この状況はまさに右掛け蹴りをガードされた場面そのもの。カウンターでなくともライトジャブを警戒してしゃがんだところにヒットさせることが可能。



ライトフラミンゴ状態で移動するのもプレッシャー大!!

ほかではスピンキックなども挙がる。ガードされると思わずセットアップを出したくなるが、そこを逆ワンツーで牽制し、ライトフラミンゴフェイントをする。ここからでも狙うことができるのだ。要は、右構え時でそのまま技を出すのではなく、左構えでは使っている〝フラミンゴフェイント〟を右構えでも取り入れてやること。左右フラミンゴスイープなど相手を上下に振ってやれば、必ず引っ掛かる連携を作れるはずだぞ。

ダウン攻撃より起き攻め重視

最後に起き攻めの一環として、回転踵落としをお薦めする。プラズマブレード、右アッパー、ファイアークラッカーなど、レフトキックコンボで空中コンボを決めた場合、受け身を取られても取られなくても回転踵落としは有効だ。

実際にはダウン攻撃にならないのだが、意外にそのプレッシャーは大きく、ちょっとでも起き上がる素振りがあればヒットする。万が一受け身を取られたとしても大丈夫。技判定が大きいのでガードさせることはできる。で、この回転踵落としはガードされても流れはファランに…。というのもひるみ技の1つになっているからだ。カットバック並みのフレーム有利はないが、攻撃を仕掛けることはできるので弱気にならないように。

もう1つ、最近では通用しなくなってきているが、フラミンゴスイープから追い打ちで踵落としで右構え。そこからカットバックといった起き攻めも結構キク。うまい相手だと起き上がらなかったり、起き上がりガード→しゃがむといった行動を取る場合もあるが気にしないでガンガン攻めてみよう。



浮かせ空中コンボを決めたあとは…、



回転踵落としが強力連携。受け身でも構わないところがグー。

鉄拳3においての鉄拳王

三島平八対戦攻略　世界征服への階段

今回はシステムによる弱体化が見られるものの、それによって強まってる部分もある。「攻めること」がカギだ!!

担当:三島家従者スー

たぶんみんなが感じているであろう平八の「強さ」。それは「風神ステップ」からの択一に集約されているところが大きいだろう。しかし平八の真の強さは、「近接戦闘」にあると考えている。近接戦闘では、とかく乱打戦になりがちで、自分の「攻めのターン」が終了しているにも関わらず手を出してしまい、アッパーなどでカウンターをとられてしまい、大ダメージを被るケースがよく見受けられる。

平八には技の組み立てをもって、攻撃のターンを有利に持続する技が備わっている。今回はその「近接戦闘」に重きを置いて解説していこう。

どの技を使っていくのか!?

近接戦闘で一番重要なのが、「ガードしているか!?」、「ヒットしているか!?」この二つである。しかしそれを見てから次に出す技を選択している余裕はないので、「できるだけ有利な技」で攻撃を組み立てるのは至極当然である。だからといって、多少不利になる技を使うなといっているわけではない(反撃確定は別として)。人間では反応の限界というものがあるので、それを逆手に取り、反撃を誘いそこをツブすといった戦法もある。近接戦闘は「相手にいかにして手を出させるか」に集約される。このことを念頭に置いてほしい。

平八のLPの攻撃判定発生フレームは10フレームと、いわゆる第二グループに属している。だがリーチが長く、戻りのモーションが速いので、回転力がありとても使いやすい。LPを相手にガードさせると、相手より1フレーム、ノーマルヒットで9フレーム、カウンターヒットで10フレーム早く動ける。

この鉄拳界において、相手に技をガードさせても早く動けるというのは、かなり重要な項目の一つだ。そのLPを➡LPとしてみると、ナント相手より3フレームも早く動ける。この➡LPは平八の新技、「多門殺」(⇨LP⇦RP LP)の派生技で、多門殺の2発目をガードさせると、1フレーム早く動けるので、再び➡LPを出すことで、理論上永遠に相手を固め続けることができる。

しかしそんなウマイ話はそうそうなく、相手が多門殺の2発目をガードした直後に横移動をすることで、ガードモーションをキャンセルして横移動を始めるので、もう一度➡LPを出した場合は、しゃがみパンチで止められてしまう。

ただ、ヒットすれば問題ないので、ヒットさせるように、ディレイをかけて、手を出しやすい状況を作ってやろう。確実にしゃがみLPで返してくる相手には、3発目の雷神拳を出しきってしまうのもいいが、時計回りにかわす相手には通用しないので注意。

といっても、そこまで反応するプレイヤーはそうはいないし、この多門殺の2発止めは非常に有効なので、使わない手はない。もう一度多門殺を出すのを筆頭に、ヘタに手を出す相手には風神拳や、無双連拳などの中段技でツブし、痛い目をみせてやろう。リスクを背負うのがイヤなら、ワンコマンドで出るショートアッパーでもイイ。このショートアッパーの有効性はチョット後回し。

一度多門殺の後に浮かせることができればコッチのもの。相手は、多門殺を見ると固まりがちになるので、そこで投げが決まりやすくなり、多門殺からのバリエーションも多岐にわたってくる。

これだけ有効な多門殺。巷の平八使いが使っている場面は、見る機会が少ない。これを覚えることによって、攻めにより一層の広がりを見せるので、是非とも使ってほしい技の一つだ。

ポイントはショートアッパー

先ほど一回名前が出たショートアッパーは、平八の近接戦闘において、かなり重要な位置を占める。ここではその効果について解説しよう。

平八のショートアッパーの攻撃判定発生フレームは15フレーム。ガードさせれば2フレーム不利だが、ヒットさせればノーマルヒットでよろけを誘発させ、カウンターヒットで相手を浮かせることができ、そこから空中コンボで追加ダメージが望める。

特性としては、全体的にそうといえるがLPと同時に撃ち合ったときにたいていの場合打ち勝てる。これは、ショートアッパーのモーションが、微妙にかがんでから出るためだ。カウンターヒットをとった場合、必殺技やキックの基本技などは浮かせることができるので問題ないのだが、パンチ系の基本技などは、よろかせるだけである。

「相手に手を出させてリスクなく反撃できる」。この状況を作り出すには、当然相手が先に動ける技を出していては話にならないので、前述した、LP、⇨LP、RP、ワンツーパンチ、多門殺の後にショートアッパーを狙うのが、効果的といえよう。

ショートアッパーがヒットした場合に起こる効果「よろけ」。実はこのよろけは平八にとってかなり都合のイイ状況となる。相手がよろけている30フレーム間は、レバーを×に入力して自らダウンする以外は、のけぞりながら後退するしかなく、この間相手はガードすることもできない。

この後退しているときにナント風神拳をヒットさせることができる。当然この後に空中コンボで追い打ちすること



ガードされると不利になってしまう技を出したにも関わらず、



攻めてしまい、カウンターを取られる。なるべくなら避けたい。



➡LPをガードさせ、少しだけディレイをかけて多門殺に繋ぐ。



反応のいい相手は手を出してしまい、カウンターヒットで再び不利。



ショートアッパーを出すと微妙にかがんでいるのがわかる。



相手がよろけたら、風神ステップで追いかけて、



風神拳を当てる。空中コンボを入れるとゲージの約半分を奪う。

ができる。ただ、後退する相手にヒットさせるため、多少風神ステップをしなければならず、アッパーがヒットした間合いにもよるので、練習が必要だ。

相手がダウンを選択した場合には、破砕蹴が確定だが、相手の起き上がりが間に合ってしまうのでダメージがかなり低くなってしまう。

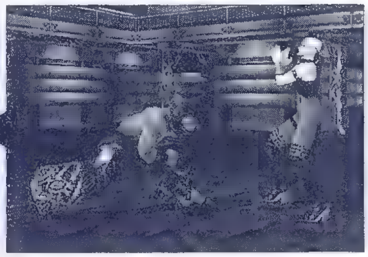
そこで、風神拳と同様に奈落払いを出すと、相手がよろけもしくはダウンのどちらを選択しても、確定でヒットするフレームがあり、しかもこのときはノーマルヒット扱いになるので相手受け身を取れず、奈落払い1発目からの空中コンボを追い打ちとして入れられる。それが難しいという人は、奈落払い3発雷神拳まで連続で出して、雷神拳の落ち際に多門殺2発目まで、剛掌破、無双連拳などの追い打ちまで入れるとイイ。ゲージの約半分以上を奪うことができる。

結果、ショートアッパーがノーマルヒットした直後は、二択を迫ることができ、タイミングさえマスターすれば、確定でゲージの半分を持っていくというわけだ。いろいろ試してみた結果、一番安定性があるのは、ダウンを無視した風神拳がいいようだ。一瞬判断が遅れてしまい、風神拳が間に合わないようならば、すかさずダッシュしてからの投げ、もしくはもう一度ショートアッパーを狙うのも手だ。

奈落払いを出す。相手が頭からダウンしたら成功だ。



同様に風神ステップで追いかけて、





奈落払い3発目から雷神拳まで繋いで、



相手が落ちてくる所に追い打ちを追加。体力ゲージ半分を超える。

結局どのように攻めるのか!?

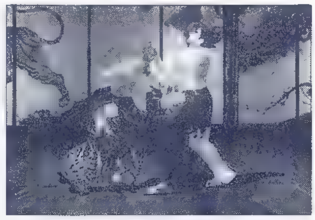
これまでの解説を総合すると、平八は単発の技をリズムよく小刻みに使い、多門殺の2発止めを織りまぜて、展開を有利に運び、相手が手を出してくるであろう所に風神拳、もしくはショートアッパーを狙い、固まっている相手には投げや、奈落払いを迫るといった戦法が有効なようだ。当然中距離からは風神ステップからの択一を迫り、そこから近距離戦に持っていってもいいだろう。近接戦闘で相手を制したときの爽快感は例えようがないぐらい気持ちいいので、是非ともマスターして鉄拳王の名に恥じない闘い方をしてほしいものだ。

トドメはこれでしょう!!

平八には、使用目的に多少の疑問を感じさせられる技が幾つかある。その代表例が「ぱちきくらべ」（接近して↓➡LP+RKポール、レイ、仁、クマ、平八に対してのみ発動）と、一徹（右キックでカウンターヒットされたときに↓）だ。ぱちきくらべの場合は、相手に返される危険があるし、一徹の場合はただでさえこちらが結構なダメージをくらう上に、まず狙ってできるものではない。

しかし、自分の体力ゲージに余裕があり、もう少しで相手を倒せそうな場合はどうだろう。これほど屈辱的な技は他にはそうないのではなかろうか!?ぱちきくらべは相手が返してしまったのが運の尽きなんてこともあるだろうし、一徹は、鬼瓦で無理矢理発動させることもできる。ましてやフィニッシュがガード不能技だった日にゃあ、かなりの精神的ショックを与えることができるだろう。平八の魅力はこんな所にもあることを覚えておいてほしい。

左の表は鬼瓦で発動する一徹の「RKではないのに取れてしまう技」と「RKなのに取れない技」の一覧だ。リスキーだが決まるとき持ちいい一徹。RKに頼りがちなキャラ（キング、ファランなど）には積極的に狙ってみよう。



まず、ぱちきくらべを仕掛け、



相手がボタンを連打していたら、ぱちきをお返しされる。



もう一回ぱちきをお見舞いしてKO。ここで失敗したら、ただの…。

コマンドがRKではないのに一徹が発動する技

ポール	サマーソルトNG
ロウ	ダブルサマー（1発目）、ダブルドラゴン
レイ	跳ね起き
ニーナ	なし
吉光	草薙砲、日向砲、地雷砲
シャオユウ	天翔十字凰
ファラン	キリングホーク
ゴルド	レヴェルサオ、カベイリンニャ、スイ・シジュ
	トロッカ・エ・アカタール、コンビナソアヴァランシ
	アルマーダ・プラダ～ビリバ、バイシャ
	トロッカ・アンボスシュタル、コンビナソ・ランサール
	ドロバオン、スペシャルコンビナソヨトーリ（2、3、4発目）
	ヒラターニョ
ブライアン	ダブルニークラッシュ

コマンドがRKなのに一徹が発動しない技

ポール	あびせ蹴り
ロウ	エルボードラゴンウイップ（2発目）、ダブルサマー（2発目）
レイ	伏寝掃腿、旋風連脚、跳鶴連撃
シャオユウ	跳弓脚
ファラン	スピンキック、ローリングライトキック
	フラミンゴライトアクセル
ゴルド	コンビナソ・マカコエンベ（2発目）、パラフーゾ
Gジャック	ストンピングクエイク
ブライアン	フライングニールキック



一徹が発動しKO。まちがっても自分が不利な場面でやるな!!



Rkがくるとわかっている連携を見たら、すかさず鬼瓦を入力。

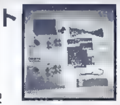
TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2のセットが大幅に安くなりました！！

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥226,000**
初回 ¥21,532 ¥21,300×11回／初回 ¥12,084 ¥11,600×23回／初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込）**¥246,000**
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回／初回 ¥13,764 ¥12,600×23回／初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥236,000**
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回／初回 ¥12,924 ¥12,100×23回／初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥222,000**
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回／初回 ¥11,580 ¥11,300×23回／初回 ¥9,528 ¥8,000×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥216,000**
初回 ¥21,212 ¥20,300×11回／初回 ¥11,244 ¥11,100×23回／初回 ¥11,256 ¥7,800×35回

ヴァンパイアハンター2 シグマセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込）**¥236,000**
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回／初回 ¥12,924 ¥12,100×23回／初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

ヴァンパイアハンター2 ボードマスターセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥226,000**
初回 ¥21,532 ¥21,300×11回／初回 ¥12,084 ¥11,600×23回／初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJRセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥210,000**
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回／初回 ¥13,040 ¥10,700×23回／初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥176,000**
初回 ¥16,632 ¥16,600×11回／初回 ¥10,184 ¥9,000×23回／初回 ¥7,616 ¥6,400×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価（送料・税込）**¥196,000**
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回／初回 ¥11,864 ¥10,000×23回／初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット

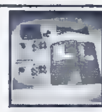
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥186,000**
初回 ¥18,052 ¥17,500×11回／初回 ¥11,024 ¥9,500×23回／初回 ¥10,276 ¥6,700×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥170,000**
初回 ¥16,440 ¥16,000×11回／初回 ¥9,680 ¥8,700×23回／初回 ¥6,720 ¥6,200×35回

ヴァンパイアセイヴァー1+2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥236,000**
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回／初回 ¥12,924 ¥12,100×23回／初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー1+2 シグマセット

ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード
通販特価（送料・税込）**¥256,000**
初回 ¥24,692 ¥24,100×11回／初回 ¥14,604 ¥13,100×23回／初回 ¥11,396 ¥9,300×35回

ヴァンパイアセイヴァー1+2 ボードマスターセット

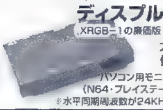
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥246,000**
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回／初回 ¥13,764 ¥12,600×23回／初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー1+2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥230,000**
初回 ¥22,760 ¥21,600×11回／初回 ¥12,420 ¥11,800×23回／初回 ¥8,680 ¥8,400×35回

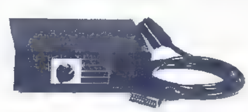
アップスキャンコンバーター
XRGB−1（定価¥28,800）

通販特価（代引き・送料・税込）
¥26,000

ディスプル 通販特価（送料税込）¥18,800
（XRGB−1の廉価版 定価¥19,800）

大画面モニターが
使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます
（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） ¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

		ビデオコンバーター	¥10,000
		12色リボンコード（1m）	¥200
		24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500	56PJコネクター	¥550
〃 2L12Bパネル	¥13,500	圧着端子	¥20～
レバーLS32	¥1,500	光センサーレバー	¥3,000
30¢ボタンSW	¥150	レバー（サンワ製）	¥1,700
レギュレイター	¥5,500	連射基板	¥5,500
		東映製モニター（25インチ）	¥65,000

バーチャファイター3tb

■ブラストシティ組み込み
¥598,000
■バーサスシティ組み込み
¥718,000

■バーチャファイター3tb
・PCB（ハーネス付） ¥428,000
・ロム ¥188,000

21型 ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV.−21SP1）

21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000 …… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 …… 通販特価¥55,800

格安中古基板

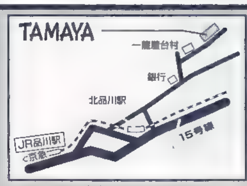
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	78,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム・新品）	88,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	78,000
鉄拳3	198,000
ソウルエッジ（New.V）	45,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	25,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム新品）	48,000
ストリートファイターEX	58,000
マーヴルVSストリートファイター（ロム）	65,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	15,000
ときメモ対戦ぱずるだま	20,000
ストZERO2α（ロム）	15,000
X-MEN VS ストリートファイター（ロム）	35,000
カプコン	
クイズなないろドリームス（ロム）	10,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
スーパーストⅡX（ロム）	6,000
ストZERO（ロム）	3,000
闘神伝Ⅱ	32,000
バトルサーキット（ロム）	25,000
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ（ロム）	15,000
ナムコ	
クイズ魔Q大冒険	2,000
子育てクイズマイエンジェル	5,000
子育てクイズマイエンジェル2	25,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワースタ93	3,000
ゼビウス3D/G	25,000
ナムコクラシックVol.1	15,000
ファイナルラップ3	5,000
ファイナルラップR	18,000
コナミ	
タイムパイロット	12,000
極上パロディウス	20,000
沙羅曼蛇2（ロム）	2,000
スラムダンク	12,000
対戦ぱずるだま	22,000
ポリネットウォーリアーズ	25,000
マーシャルチャンピオン	12,000
タイトー	
インベーダーDX	3,000
究極タイガー（ロム）	2,000
サイキックフォース	25,000
Gダライアス	68,000
GダライアスVer.2（新品）	158,000
ダライアス外伝（ロム）	3,000
パズルボブル2（ロム）	3,000
ピット&ラン	3,000
フェニックス	8,000
その他	
KOF'96	8,000
KOF'97	78,000
グラディア（ロム）	5,000
ジェミニウィング	5,000
ダークシール	5,000
デスブレイド	8,000
天外魔境真伝	3,000
ドンデンラバー	10,000
ストームブレード（ロム）	18,000
ソニックザファイターズ（ロム）	10,000
ティンクルスタースプライツ	38,000
デッドオアアライブ	58,000
新製品（予約受付中）	
バーチャファイター3tb（ロム）	188,000
ストⅢ2ndインパクト	238,000
ストⅢ2ndインパクト（ロム）	未定
私立ジャスティス学園	未定
サクラ対戦 花組対戦コラムス	120,000
コットン2	未定

TAMAYAメンバーズカード 募集中！

☆消費税5%がまるまる還元！
ズバリお得です！
☆入会金・年会費、無料
☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30～PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 （株）玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ 全部!!

利用方法

利用者
03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#	メッセージを録音する時は3#
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す。	録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

03-5680-6816

24時間リアルタイムで使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います、交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉、他エリア)
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います、交換します。(関西近辺OK!大阪・名古屋、他エリアOKです)
- 0021# ネオジオ、サターン、プレーステーション、64売ります、買います、交換します、何でもOKです。
- 0023# プレステ、スーファミ、64、(関東エリア) ソフト 売ります、買います、交換します。
- 0024# プレステ、スーファミ、64、(関西エリア) ソフト 売ります、買います、交換します。
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技教えてください、教えます。
- 0026# アーケード基板、PCエンジン、メガドライブのソフトや不要品、売ります、買います、交換など。
- 0027# ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
- 0028# ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
- 0029# 同人誌友達募集。他売ります、買います交換します。
- 0030# コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
- 0031# なんでも言いたい放題のコーナー
- 0032# ●何でも最新情報● ゲームやイベント教えます、教えて下さい。
- 0035# プレステ、サターン、ネオジオ(友達 男の子も女の子も集まれ)

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者!

マルチボックスっていったい何なの?

超かんたん

買いたい人
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人
マルチボックスに電話をして メニューを選び、相手に連絡して売買する しごくかんたん!!

売りたい人
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。
自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料 ※ただし通話料はかかります。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

GAMER'S NETWORK

バンジーネット

電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!

パーティールーム 8人いっしょに会話ができる!

伝言板 01#～57# 言いたい放題、他友達募集など!

夜の10時からおしゃべり中!!

24時間無人で受付中!! ※ただし通話料はかかります。

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら	マンガ・アニメ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-7676	03-5668-0120
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666	無料伝言版録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働です(無人)です。※この番組は阪神大震災の復興に役立てております。

バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE II 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
メジャータイトル 5K
ジッピーレース 5K
ロードランナーI・IV 各18K
〃 〃 II・III 各15K
ムーンパトロール 15K
銀河帝国の逆襲 28K

SNK
サイコソルジャー 58K
ファンタジー 58K
ギャングウォーズ 5K
ストリートスマート 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
ソンソン 15K
エクセドエグゼス 25K
ガンスモーク 25K
ストリートファイター 15K
SF-II 5K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
アレスの翼 18K
チキチキボーイ 15K
ひげ丸 15K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K

CPII 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ハツクン 15K
ヴィマナ 8K
フィクセイド 6K
達人 4K
達人王 12K

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、(1)現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

コナミ
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 20K
〃 〃 III 25K
RF-2 (電源H付) 30K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
悪魔城ドラキュラ 58K
ツタンカーム 12K
ハイパーオリンピック 8K
フロッガー、とおる君 各12K
サーカスチャーリー 10K
ローラーゲームズ 8K
エイリアンズ 35K
A-JAX 25K
GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 6K
ポップフレーマー 12K
スーチーパイII・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
・エンゼルキッス(ROM)各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
大相撲 5K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 5K
デスブレイド 5K
ドラゴン忍者 7K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
スーパーバーガータイム 10K

セガ
アッポー、ロボレス 各12K
フリッキー 12K
ファンタジーゾーン 15K
ヘビーメタル 28K
カルテット 2 16A 15K
シャドーダンサー 5K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン S24 10K
カロリー君vsモグラニアン 8K
テディボーイブルース 18K
ラフレシア、ガルディア 各15K
ピタゴラスの謎 S付 10K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
モンスターランド 12K
獣王記、オーライル、レッスルウォ
ベイルート、イースワット、しのび
タイムスキャナー 各5K

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
バイオアタック 35K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
奇々怪界 5K
ぺんぺろぺー 15K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
中華大仙、フリップル 各3K
パズニック、 5K
バブルボブル 12K
黄金の城 18K
サ、ビット 10K
飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 5K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード、バラメデス各3K
レイメイズ、女三四郎 各15K
フォーティ ラブ 7K
グレートソードマン 15K
グリッドシーカー 15K
レイフォース 12K
アラビアンマジック 12K
リングレイジ 8K
クレージーバルーン 120K
フィールドゴール 68K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・カンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 1K
エレベーターAcリターン0.5K
パズルボブル2 0.5K
アッカンベーダー 0.5K
逆鱗弾 0.5K
究極タイガーII 0.5K
一也、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
がんばれギンくん 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 12K
ガズラー 18K
スイマー 18K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 5K
西遊降魔ろく 3K

ニチブツ
テラクレスタ(FM音源版) 8K
五目ならべ(連珠) 3K
ムーンエイリアン PII(c) 8K
クレージークライマー(c) 18K
レジオン、アマテラス 各8K
フリスキートム 98K

UPL
シュトラール 5K
ムスタング 5K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー 58K
ミスターDO 雪だるま 18K
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ワイルドライド12K
ジャンピングジャック 15K
スナップジャック 28K

ナムコ
ナムコクラッシクVol1 12K
〃 〃 Vol2 28K
アサルト パネル付 25K
ネビュラスレイ 18K
ラリーX 18K
ドラゴンスピリット 28K
未来忍者 35K
ドラゴンバスター 18K
グロブダー 25K
子育てQマイエンゼル 2K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 25K
コズモギャングビデオ 8K
スカイキッド 28K
スカイキッド DX 48K
ホッピングマッピー 58K
インターの復活 48K
フォゾン 38K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
ニューマンアスレチック 10K
スーパーパックマン 25K
ゼビウス、ディグダグ 各5K
ギャラガ 3K
パックギャル(ミスパック) 8K
パックマン(c) 8K
ハンクリーマン 8K
ポパイパックマン 8K
タンクバタリアン (c) 8K
S1 ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

-珍品・逸品- その他
クラッシュローラー 12K
エクイテス 28K
タイタン 25K
ナンバークラッシュ 25K
サファリーラリー 80K
タイムアタッカ(ブロック) 15K
ジャンピューター 8K
ミサイルコマンド P付 68K
ドンキーコング (c) 12K
センティピード 38K
タイムトンネル 58K
ヘッタンピュー 120K
フライボーイ 28K
サーカス(風船割り) 80K
ゾディアック(オルカ) 18K
ボレンチ 28K
ヤマト、ジャンプバグ各15K
シルバーランド 28K
ペラチャン 28K
リバーパトロール(c) 18K
フェニックス 10K
ブラックホール 15K
レッドUFO 15K
ストリーキング 15K
暴走(イースタンCO. 28K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀、ファンクラブ 麗物語、麻雀フライデー、ズームイン、麻雀大予言、わるとん隣麻国、ミラージュ、麻雀学園、クッと E雀、殺人事件、大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ、クラブ90、バニックスタジアム、 華析機、舞妓花 各2K　スーパーリアルIII3K、スーパーリアルIV5K、スーパーリアルV 4K、着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT.ロム付 58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎
サンダーブレード (a) 8K
アフターバーナー II (a) 8K
ギャラクシーフォースII (a) 20K◎
ラッドモビール or ラッドラリー 10K
ハイパークラッシュ コナミ 28K
サイバースレッド V21(a) 20K
スターブレード V21(a) 18K
エアーコンバット V21(a) 18K
ソルバルウ V21(a) 18K
ギャラクティツクストーム 28K◎
ナイトストライカー 38K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティツク(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティツク(1本) 2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA、コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

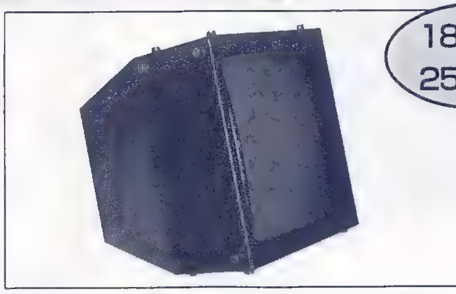
定休日 日曜日(祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

COMBO AV + M-18 RGBモニター　入門用にも最適

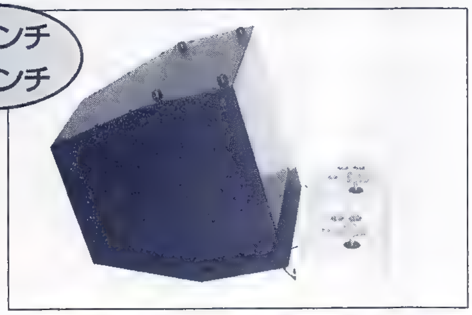
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)



18インチ・25インチ



25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000(程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



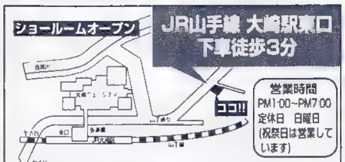
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"(12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

マニアにうれしい初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B SHOP Try トライ

ARCADE PCB SHOP

おすすめ中古基板リスト

●エックスマルチプライ	¥15,000
●ナイツオブザラウンド	¥14,000
●ヴァンパイアハンター（ソフト）	¥5,000
●バトルサーキット（ソフト）	¥35,000
●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥20,000
●ストリートファイターZERO2（ソフト）	¥5,000
●麻雀大予言	¥500

その他、欲しい基板があったらTELください。

新作ゲーム予約受付中！

- ■私立ジャスティス学園
- ■バトライダー
- ■ストリートファイターZERO3
- ■エアガイツ
- ■サイキックフォース2012

その他新作も予約O.K.!!

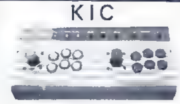
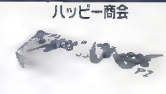
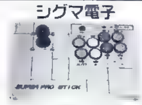
わからないことがあったらTELしてね！

㈱トライ

〒101　東京都千代田区外神田3-10-5　イサミヤ3ビル2F
TEL／03-5295-0667　　FAX／03-5295-1958
営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

ートライホームページ開設！ー
http://www.try-inc.co.jp/

コントロールBOXもあります

シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
AV-5000 ¥28,000	パナカスタムロング ¥34,000	VEGA Jr. ¥29,800
シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
Σ-8000TB ¥15,800	パナツインロング ¥38,000	VEGA Jr.DX ¥36,800 個別連射可能！

コントロールBOXとゲーム基板を一緒にお買いあげの方には値引きあり

秋葉原にきたらチェックしよう！

トライアミューズメントタワー

8階建てビルの5・6・7階が全てレトロゲームフロアという，レゲーマニア必見のアミューズメントスポットである。

イベント情報

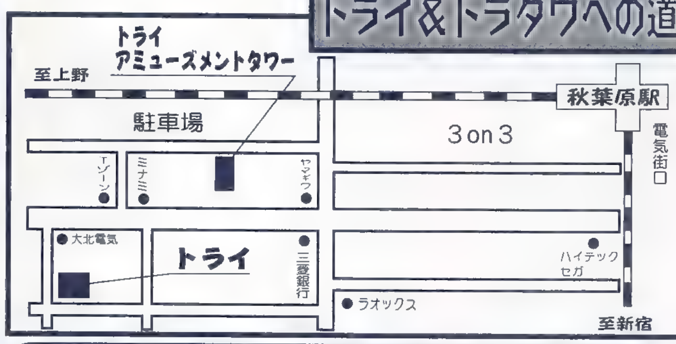
11月23日は「ゲームの日」と言うことで，当店では「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」の対戦台をフリープレイにします。
11月23日はタワーへGO！

★ちょっといい話★

レトロゲームフロアでは，東亜プランの幻のゲーム「DT7」をフリープレイでお楽しみいただけますぞ。

トライアミューズメントタワー情報誌
不定期発行中！

トライ&トラタワへの道



プライズもますます充実！

●入荷予定プライズリスト

年末・年始にかけて，じゃんじゃん入荷！！

ときめきメモリアル
- ★システム手帳
- ★ボイスメモ
- ★口笛キーホルダー
- ★CDケース
- ★CD缶ボックスアソート

電脳戦機バーチャロン
- ★コレクションフィギュア

サクラ大戦
- ★ぬいぐるみ

SECRET FILE

カプコン シークレットファイル 取扱店

ポケットファイター
マーヴルスーパーヒーローズVS ストリートファイター

トライアミューズメントタワー

Try AMUSEMENT TOWER

〒101　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL/FAX　03-5295-2345
営業時間　AM10:00~PM10:00

ここに80円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町
1-26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部

第11回 読者が選ぶゲーメスト大賞

(ふりがな)お名前	年齢( )歳 性別(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

締め切りは11月20日必着

キリトリ線

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(12月15日号)

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( ) ※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

第11回ゲーメスト大賞授賞式

300名ご招待係

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢( )歳 性別(男・女)
自己PR(得意ゲーム、趣味など)	
プレゼンテイターを希望しますか?	する しない ○・×

※この裏面は当日名札になります

君の票がすべてを決めるのだ

第11回　読者が選ぶゲーメスト大賞!!

ゲームリストは123ページ　◆1項目1ゲーム

項　目	記号又はゲーム	ひと言
ゲーメスト大賞		
ベスト シューティング賞		
ベスト 対戦格闘ゲーム賞		
ベスト アクション賞		
ベスト グラフィック賞		
ベスト VGM賞		
ベスト 演出賞		
ベスト キャラクター①	(　　)	
〃　②	(　　)	
〃　③	(　　)	
好きなメーカー	(　　)	

- ベストキャラクターはゲーム名も併記してください。
- 締め切りは11月20日必着で!!
- 投票してくださった人の中から抽せんで200名の方にゲーメスト特製オリジナルテレカをプレゼント！

ご意見をどうぞ

第11回ゲーメスト大賞授賞式にペアで150組300名をご招待！

読者の投票によって決定されるゲーメスト大賞。早くも11回目を迎えました！このゲーメスト大賞授賞式にペアで150組300名様をご招待します。

このハガキにてご応募ください。応募者が150名を超えた場合は抽選となります。なお、詳細は掲載記事や当選時に送られる招待状にてご確認ください。電話等でのご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。また、当選の発表は招待状の発送をもってかえさせていただきます。

日時：12月13日（土）午後1時より（予定）
会場：東京都千代田区北の丸公園2-1
科学技術館内サイエンスホール

(ふりがな) お名前	
年齢（　　歳）	性別（男・女）
電話	
住所	

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

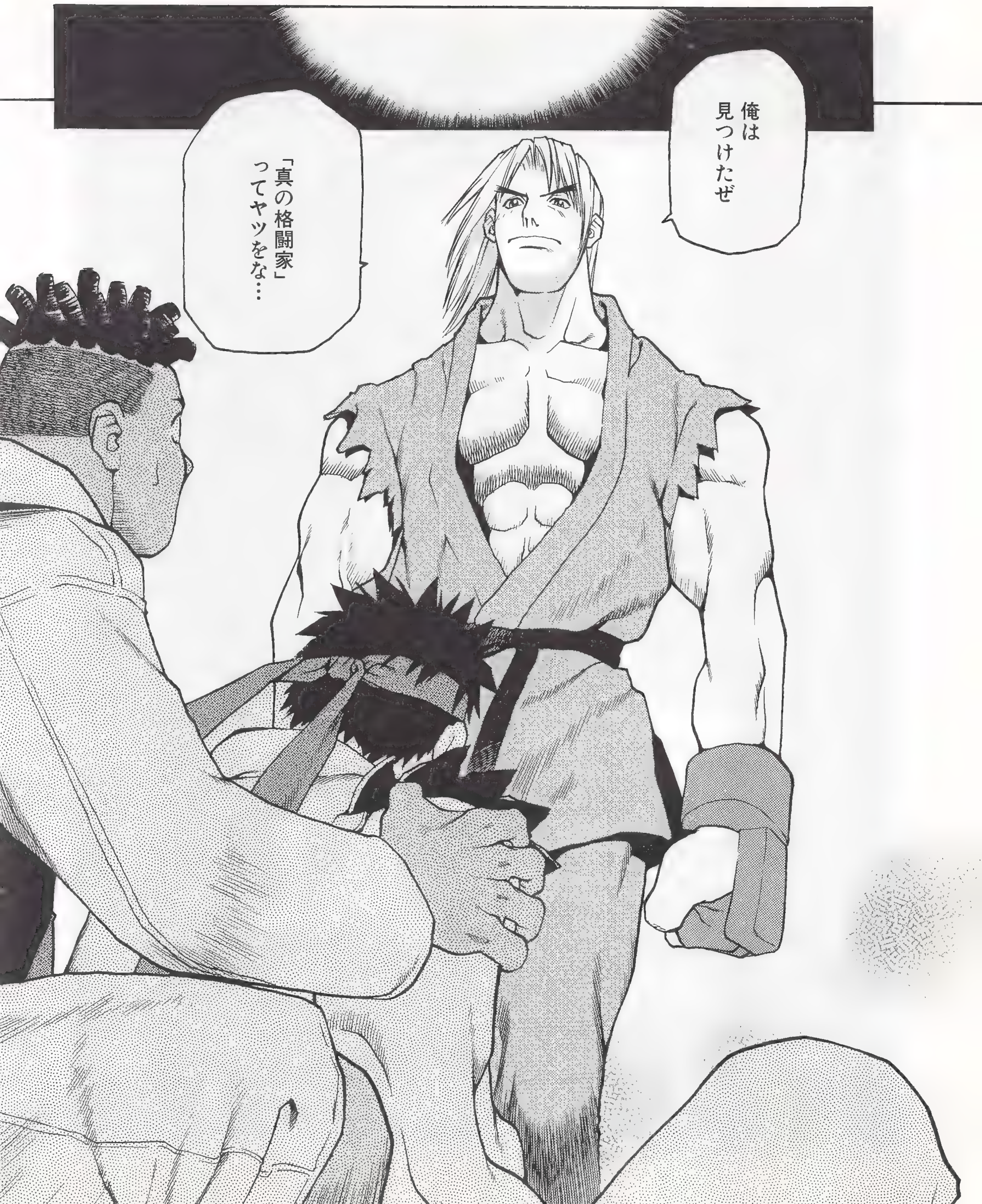
ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞



中平正彦先生HP⇨http://www.bekkoame. or.jp/~n-masahiko/


俺は見つけたぜ
「真の格闘家」ってヤツをな…



なんて
雄々しく
やさしい眼を
しているんだ!!
ケン…
「真の格闘家」
——…
リュウさんが
ログセの様に
言ってる
「真の格闘家」
への道——…
そいつを
先にケン師匠が
見つけたって
いうのかよ…!?
……
……
フ…
さすがは
ケンだ…
おまえが
やさしくなりすぎた
と聞いて少し
気になっていたが…

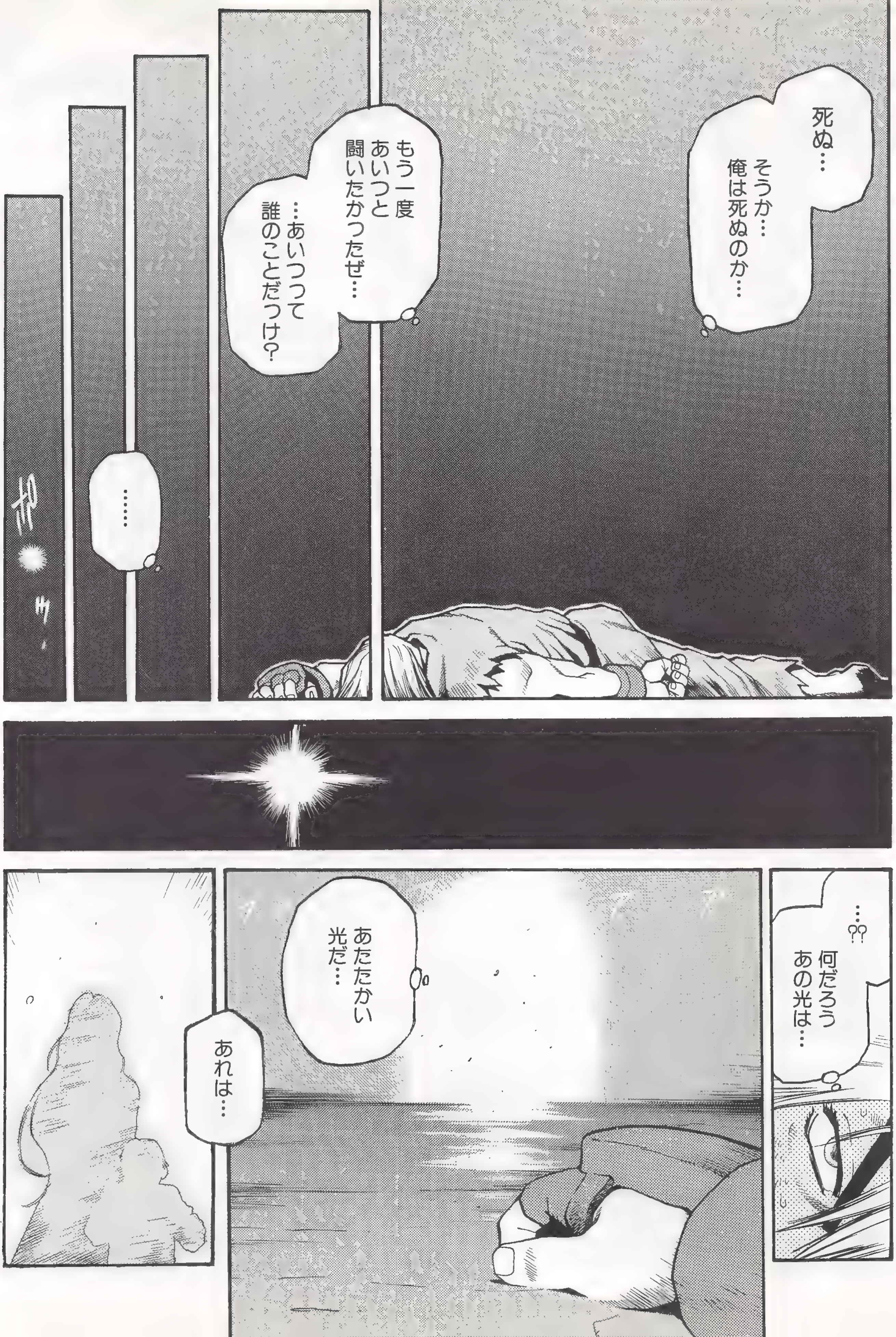

…ならば見せてもらおう！
「真の格闘家」への道を見出した者の強さを!!
へへ…かかって来なリュウ!!

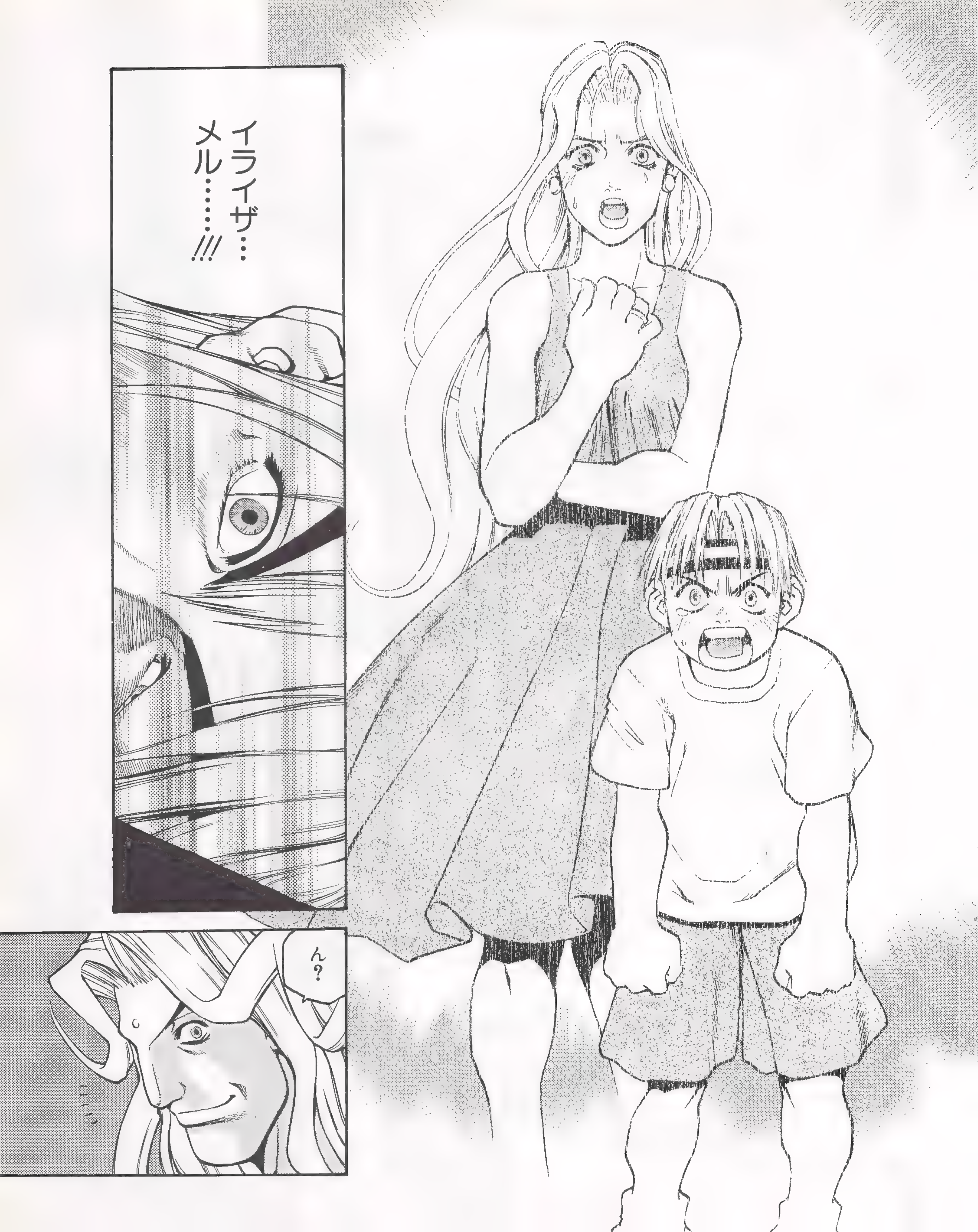

ム!?
あ…あの蹴りを片腕で受け止めた…!!
…二ヶ月いや 三ヶ月前のことだ…
俺はある男と拳を交えたんだ…


いや果たしてあれを「格闘技」という次元で語っていいのか…
相手は自分を「神」と信じて疑わない妙な男だった
ケン・マスターズ——…
君には悪いことをした…ゆるしてくれたまえ…



きみは
もっと強いと
聞いていたの
でね…
ふむ…
虫の息が
わずか数分とはいえ
充実した時を
すごせたことを
心から感謝する
では 安らかな
死を
ケン・マスターズ！
…死？


死ぬ…
そうか…俺は死ぬのか…
もう一度あいつと闘いたかったぜ…
…あいつって誰のことだっけ？
……
ポ…ッ
…？？
何だろうあの光は…
あたたかい光だ…
あれは…


イライザ…
メル……!!!
ん?

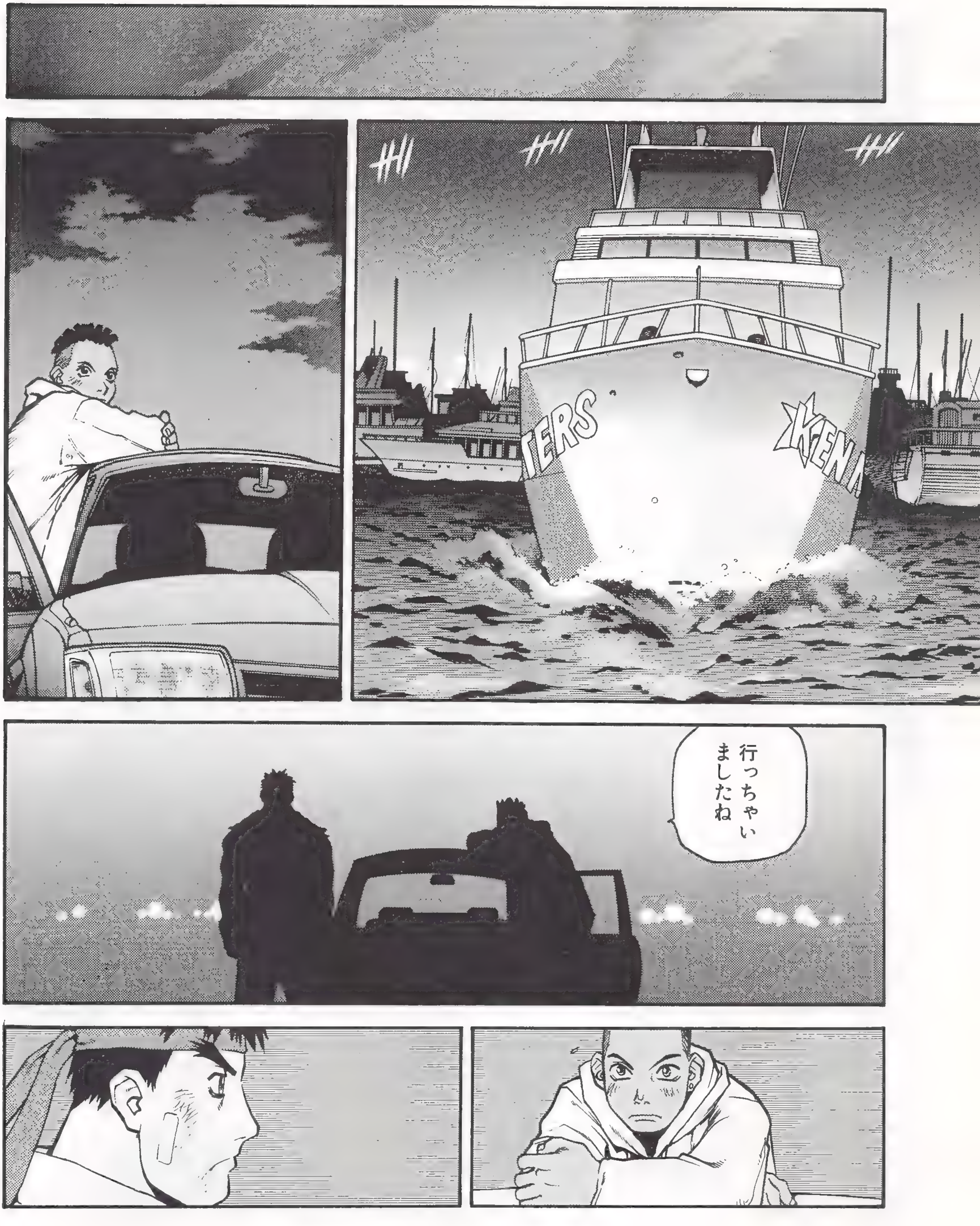


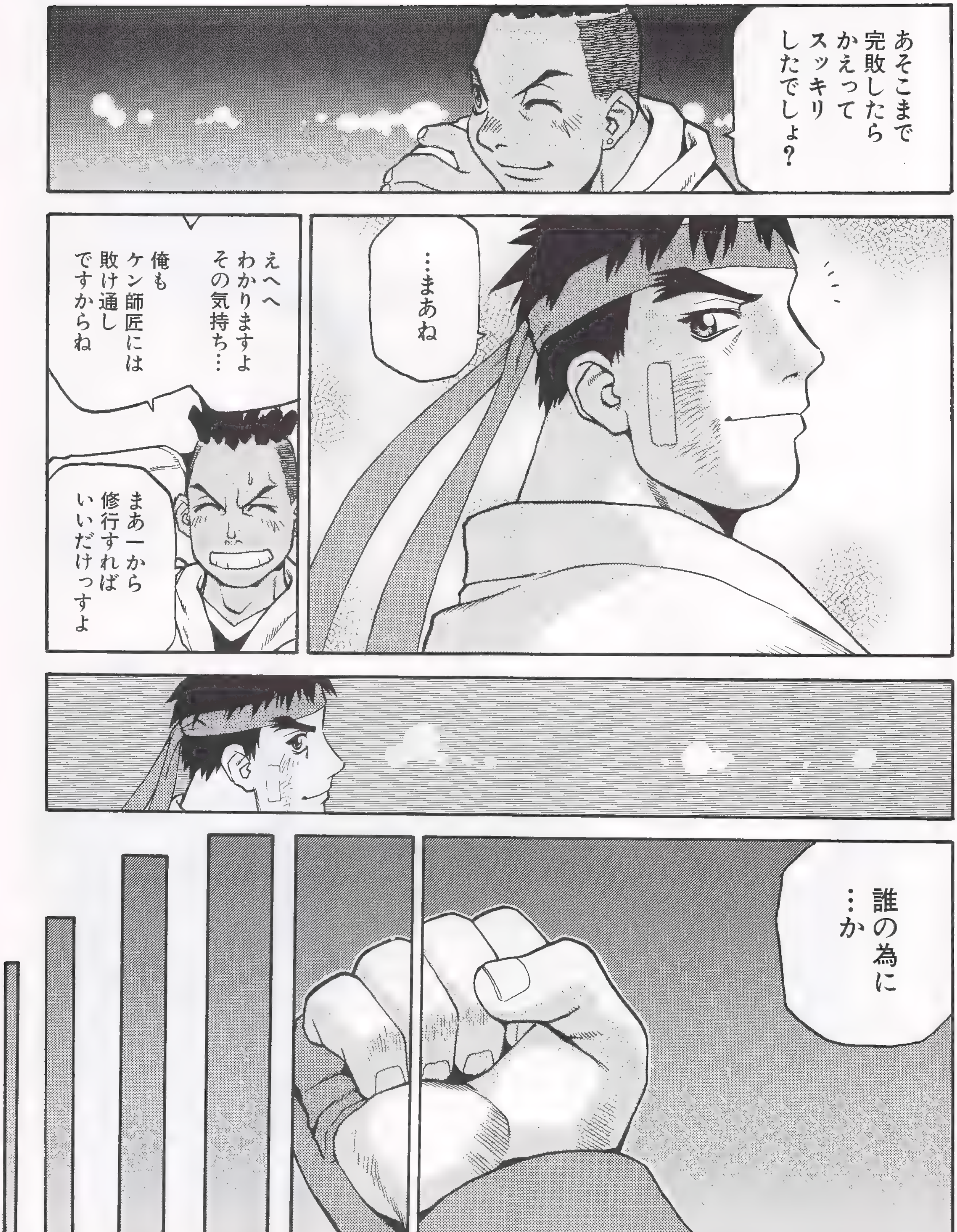

神龍拳


家族…
そうさ
リュウ…
強い父でありたい
あって欲しい…
そう願う家族の「心」が
俺を強くする！
俺ひとりでは
決して手に入れられ
ない「心」の力…
それが俺の
見出した
「真の格闘家」
への道だ!!

中平先生に励おたを。コミゲ編集部「ストIII」係まで。




行っちゃいましたね


あそこまで完敗したらかえってスッキリしたでしょ？
…まあね
えへへわかりますよその気持ち…
俺もケン師匠には敗け通しですからね
まあ一から修行すればいいだけっすよ
誰の為に…か


泣き疲れたのね…
あなたが勝ったというのに この子ったら ちっとも泣き止まないんだから…
子供ってのは いつも未来を見て生きているんだ…
メルは「現在」のリュウにおびえて泣いたんじゃないのさ
俺が「家族」という「心」を手に入れた様に…
あいつもいずれ「何か」をつかんで 俺の前に現れる
…きっとね
ふふ
強者VS.雄者の闘いは未知の領域へ!!
あなたが唯一永遠のライバルって認める人ですものね

第3話/終わり

シリーズ最強のクラブ!?

SOLAR ASSAULT REVISED

元祖との違いを簡単に述べる…つもりだったが、書ききれなくて4ページ。手応え十分！

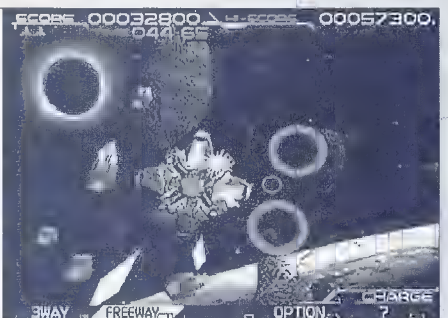
担当：はまー

はっきり言って、「リバイズド」は元祖とは相当違う。難しい。特にステージ5、6は発狂モノだ。この2つに関しては特に重点を置いて見ていこうと思う。

STAGE 1

背景は若干変わっているが、基本的には元祖と同じ。道中に出てくる中型機の攻撃がヌルくなっているので、むしろ簡単になっていると言ってもいい。

ただし、ボスのビッグコアには要注意。レーザーの連射力がアップしているので、気を抜くとやられてしまう。ここは、ミサイル×1＋オプション×2でくるよりも、ミサイル×1＋レーザー＋オプション×1のほうが楽なので、どうしても、という人は試してみよう。



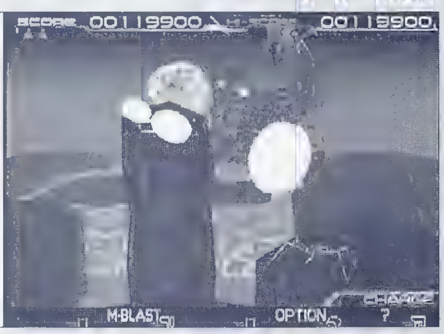
一度避けたら、無理に攻撃にいかないほうがいいかも。

また、ミサイル一斉発射時は正面が安全地帯ではなくなったので、素直に左右どちらかへ大きく避難すること。

STAGE 2

「リバイズド」から新たに加わった、グラディウスシリーズ伝統のプロミネンス面。とは言え、ステージ2なだけあってそんなに難しくはない。

ステージ開始直後は、フェニックス（ザコ）とカブトガニの混合攻撃。感じとしてはステージ3の最初と同じだが、カブトガニは大した攻撃をしてこないので、無理して撃ちにいく必要はない。

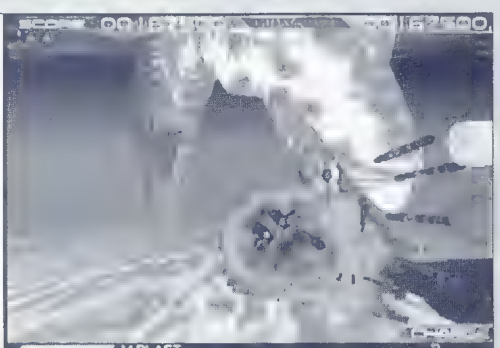


意外とデカイので、心持ち大きく避けること。

しばらく進むと、下のマグマから大きな岩がせり上がってくるようになる。基本的には画面の中央でザコを撃っていればいいが、1回だけ中央に上がってくるので、前方下をよく見つつ左右どちらかへ大きく避けよう。

巨岩地帯を抜けると、炎のドラゴンが連続で迫ってくる。こいつらは残念ながら破壊できないので、うまく避けるしかない。

ただ、避けると言っても、画面中央やや下のあたりにいればドラゴンに当たることはない。適当にショットを撃ってザコをやっつけていれば、難なくボスまで辿り着けるはずだ。ミスるとすれば、パワーカプセルを取ろうとして大きく動きすぎた時ぐらい。パワーアップしても難易度はしばらく変わらないので、危険だと思ったらスッパリあきらめること。



完全に通り過ぎるまでは、ヘタに動かないように。

ステージ2ボス

ファイヤードラゴンが2匹いっぺんに出現した後は、ボスのイントルーダの登場となる。こいつは体当たりだけでなく、通常弾（装備に応じて量が変化）も撃ってくるので少しやっかい。弱点は頭だ。

出現直後は、弾を撃ちながら画面左～奥へと移動する。この間も撃ち込めるので忘れずに。

次に、奥から一気にこちらへと突進しつつ、通常弾もバラまいてくる。画面の奥をよく見て頭部に撃ち込み、ある程度余裕を持ってスペースの広いほうへ避けよう。



真正面で撃ち込んでいると、弾に気づかないことがある。ある程度撃ったらオプションにまかせよう。

ボスが完全に画面手前へ消えたら、今度は右後方～中央下（マグマの中）へと潜り、再び画面奥へと去っていく。装備のレベルが高いと、この時にも弾を撃たれるので注意すること。この後は、再び奥からの突進を繰り返す。

一定量のダメージを与えると、今度は突進ではなく、画面内を旋回するようになる。意外と早いので、頭を狙う時はやや先読み気味に動いていくといいだろう。また この時、ボスがかなり手前まで来ても当たらないことが多いが、きちんと当たるところまで来ることもあるので、再接近してきたら無理せず下方へ避難すること。



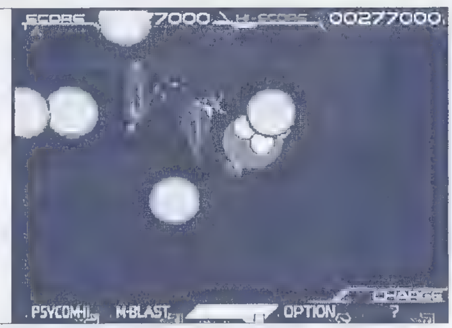
右奥から向かってくるときが撃ち込むチャンス。ただし深追いは厳禁。

STAGE 3

中盤までは、特に元祖との違いはない。遺跡へ入る前にモアイが余計に落ちてくるが、特に問題はないはず。

細い通路に入ると、装備が最強に近い状態だと相当数の敵弾の洗礼を受ける。常にシールドをスタンバっておきたい。

通路を曲がると、新しい敵が出現する。緑色の光弾を3つずつ撃ってくるが、これに当たっても死ぬことはない。しかし、一定時間コントロールが上下左右逆になってしまうので、やはり当たらないように避けておくのが無難。



このコブラの頭みたいなのが新キャラ。弾の判定は意外と大きいので注意。

ボスは、口を開けてモアイを出す時にエネルギー弾を撃ってくるようになった。これは前述のザコのものとは違い、ダメージとなるので注意。リングレーザー連射モードでも撃ってくるので、シールドにまかせて真ん中でゴリ押しすることはできなくなっている。



目がついたが、これは特に意味なし。モアイは逃がすと結構やっかいだ。

STAGE 4

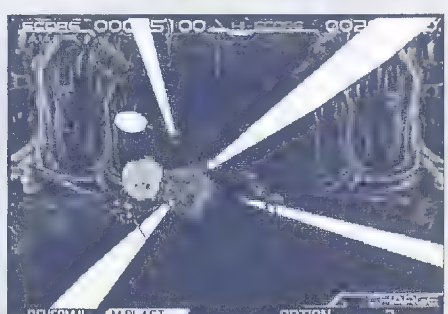
旧ステージ2だった「ABYSSAL FORREST」。ステージ4に出世（?）しただけあって、けっこう難しくなっている。

まず、序盤に生えている木の数がいきなり多い。ザコの攻撃が激しいので、円軌道で避けつつも体当たりしないように、回る早さを微調整しよう。



思い切って木の間をこまめに移動しよう。

中盤では、画面奥から出現して一定時間レーザーを照射し続けるザコが新登場する。こいつは小さいうえに堅いので、レーザー照射前に破壊するのはほとんど不可能（ロードブリティッシュなら狙って壊せる）。画面をよく見て、レーザーに当たらない軌道で回るようにしよう。



実はレーザーの間に入るのはそんなに難しくない。落ちつき重要。

ボスは、画面奥からの突進時にツノを飛ばしてくるようになっている。このツノは1往復半し、こちらに2回迫ってくる時にややホーミングしてくるので注意。大体画面を4分割して、その時点で自機がいたエリアへ誘導してくる。ツノと逆側へ位置し、曲がったのを見たらすぐに逆サイドへ移動すれば大丈夫だろう。

STAGE 5

ステージ5は、マップの構成こそ変わっていないものの、敵の攻撃が非常に厳しくなっている。特にボスは、正直な話僕はノーミスで抜けたことも倒したこともありません（いつも自爆）、ってなぐ

らい難しくなっているぞ（泣）。

前衛ー要塞入口

中盤で、今まで2回しか登場しなかったはずの中型機が、最大4回出てくるようになっている（装備によって変化）。しかも、ホバー機と魚のどちらが出てくるか分からない。相変わらずザコの攻撃が尋常ではないので、この混合攻撃はかなり苦しい避けを強いられるだろう。アドバイスとしては、ザコには目もくれず中型機を狙い撃ちする、ということぐらいしか言えない。

要塞[illegible]

要塞入り口でザブの大群が現れるが、このへんから相当な量の通常弾を撃ってくるようになる。集中して丁寧に避けること。

ここからボスまでは、特にこれといった変化はない。ただ、補足が1つ。それは最難関だった格子レーザー地帯の抜け方で、実は画面中央やや左下（自機1機ぶんぐらい）で正面にショットを撃っていれば、見事当たらずに抜けられるということが発覚。これで大分楽になるはずだ。

ステージ5ボス

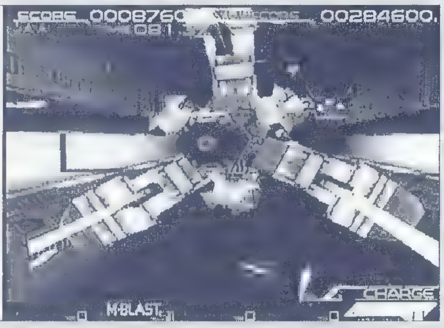
いよいよ問題のビッグコアマークII。攻撃方法が全然違うので、もはや新ボスといってもいいだろう。ちなみに、「リバイズド」で新たに装着されたビット×3は破壊不可。

●第1形態

まず、ビットから通常弾を撃ちながら画面内を動き回り、正面へ三角状にレーザーを連射する。この時は無理に撃ちにいかず、なるべくボスから離れるようにして通常弾を避けよう。

●第2形態

しばらく避けていると、今度は回転しながらレーザーを照射し続ける極悪な攻撃が始まる。いくらシールドを装備していても、直撃すれば即昇天というシロモノだ。これは、思い切ってボスの真正面に入って一緒に移動するといい。しばらくするとかなり接近してくるが、ボス本体に当たることはないので大丈夫。オプションが付いていれば、一緒に動いている間にかなり撃ち込んでくれるはずだ。



ボス中央の突起物に当たることはないので、安心して真ん中に合わせよう。

ちなみに、3D視点である関係上、画面端のほうまで来た時はやや行き過ぎるぐらいまで移動しよう。見た目だけ正面に合わせていると、実際にはズレてしまう。

撃ち込むチャンスはほぼこの時に集約されているので、逃さないように。しかし、弱点のまわりをビットが回って保護しているので、残念ながらあまり期待はできない。

●第3形態

しばらくすると、弾を撃ちながら画面奥まで引っ込んでいき、回転しながらレーザーを照射し続けるザコ（?）×2と、通常弾＋レーザーの混合攻撃となる。

このレーザーザコは、避けようとすると非常にキツいものがあるので、集中的に撃ち込んで壊してしまおう。装備がない時は、1つ目を画面右端でやりすごし、そのまま右側で弾避けをするといいだろう。

●第4形態

しばらく攻撃が止んだかと思うと、いきなりデスマークIIばりの極太レーザーを撃ってくる。これは画面の半分近くを覆ってしまうが、発射前から大きく動いていれば当たることはない。

この後は、再び第1形態から繰り返しとなる。ボスの攻撃が緩くなる（回転レーザーが1本になる、etc.…）が、次のステージが厳しくなるので、最低でも1ミス以内には押さえたいところだ。



回転に合わせて避けようとするとたいてい当たる。

STAGE 6

ついに最終面。はっきり言って元祖とは比べものにならない難しさだ。気合を入れよう。

前衛[illegible]

攻撃パターンこそ元祖と同じだが、ザコの攻撃がハンパじゃない。このステージからコンティニューした場合、きっちりパターン化しないと復活できないほどだ。一応それなりの装備があれば、基本的に円軌道で回っていれば問題ない。

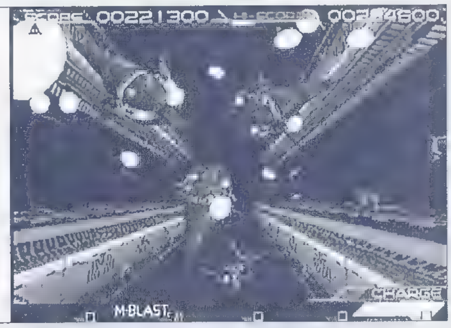
ちなみに、柱地帯に入る前の遮蔽板はしっかり避けないと、意外と判定がでかいので当たってしまう。すべて壊せなかった時はやや大げさなぐらいに移動すること。

中ボス

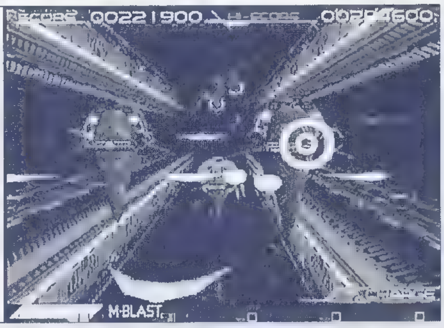
ここはステージ1の中ボスではなく、ステージ5の魚型の中型機が3機まとめて出現する。攻撃方法も違い、2種類のフォーメーションを組んでくる。

最初は、画面を回りながら通常弾を連射してくる。これは、こちらを狙ってくる弾と中ボスの正面に撃つ弾と2種類仕掛けてくるので、非常にやっかいだ。ボスが攻

撃を始める前から画面端で待機し、狙い弾を引きつけつつ画面いっぱいを使って回るようにするといいだろう。間違っても撃ち込もうなどとは考えないこと。


狙っていない弾の数発は外周にも届くので、よく見て回るスピードを調整しよう。

しばらくすると、中央奥に1機だけ引っ込み、ウェーブ状の3ウェイレーザーを撃ってくる。しかし、これは画面上方にいれば当たらない。上3分の1ぐらいで回っていれば、残り2機の狙い弾もくらわないはずだ。

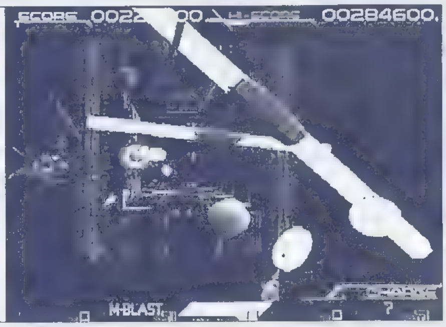

通常弾はすべて狙い弾になるので、見た目よりは簡単。

シャッ[illegible]

リバイズドでは、シャッターがほとんど閉まってしまうようになっている。どこが通れるのかをしっかり覚えておく必要があるだろう。

具体的には、右下→左下→右上→右上と抜けると楽。最後はほぼ完全に閉じてしまうので、自機を端へ押し付けよう。

シャッターを抜けると、ステージ5ボスの出してきたような回転しつつレーザーを照射する敵が連なっている。ここは画面の右端か左端にいれば、回転に関係なく当たらない。ザコの弾を上下にゆっくり誘導しつつ避けよう。


つきあっていると死ねる。通常弾はできるだけゆっくり誘導する。

遮蔽板を壊してレーザー網を抜けたら（元祖と同じく、中央やや下にいること）、ザコの弾が目の前まで迫っているのですぐに右下端へ移動。ここにもレーザー照射ザコがいるので、ゆっくりと弾を誘導しつつ上へ避けよう。

中[illegible]ン

ここを抜けると、ステージ1で出てきた中ボスが2機いっぺんに攻撃してくる。このへんの敵出現パターンは元祖と同じだが、弾の量が尋常ではない。シールドがないと抜けるのはキツいだろう。


エネルギー弾の判定は思ったより大きい。余裕を持って避けよう。

ここを抜けると白ザブの大群が現れる。元祖では無視しても構わなかったが、リバイズドではしっかり回収してパワーアップしておくこと。なぜなら…。

ステー[illegible]ス

以前コアのあった場所がすっぽりと抜けて、さらに下へと続く通路が出現。そして、ここでクラブを彷彿とさせるステージ6のボスと対峙することになる。

まずは、本体から伸びている3本の脚のパーツを破壊。その後本体にダメージを与えられるようになる。

脚を壊すまでは、ボス本体からの針状レーザー連射＋ザコの体当たり＆通常弾という混合攻撃が続く。脚も、ショットによる攻撃が可能なのは左右の2本だけで、上の脚は途中で回転した後でないと撃ち込めない。


まずは、左右どちらかに集中して撃ち込む。

針状レーザーは避けるのが非常に困難なので、なるべく外周いっぱいを使って移動し、中央には寄らないようにしたい。ザコを撃つ時も、画面下のほうである程度撃ったら、深追いせず上のほうで弾避けに専念すること。また、本体が接近した時は脚のパーツに体当たりしてしまう可能性があるので、端からやや離れたところを移動するように。

脚をすべて壊したら今度は本体から間隔を置いて通常弾の一斉射出が行われる。これは、画面中央の弾幕が薄いので、そこで撃ち込みつつ避けよう。ただ、ザコの攻撃もあるので気は抜かないこと。


レーザーザコも出現する。注意！

早撃ちに迫られるステージ2

ロストワールド

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

前回のコンボ説明に追加が多少。今回は早撃ちを要される2面を攻略だ。

担当：キャサ夫

楽にコンボをつなげよう

ロストワールドの点数稼ぎというのは、点効率2倍のスナイプショットをいかにコンボとしてつなぐことができるかになる。で、前回説明したものは決して間違っていないのだが、一応参考がてら今回ちょっと触れておこうかと…。

スナイプショットで恐竜を倒すと、恐竜の攻撃が一時おさまる。ここが重要なポイント。通常ショットではならないのだが、スナイプショットで恐竜を倒したあと、連続で恐竜を撃つとトリックショットになるのだ。前回の攻略ではスナイプショットを重視していたので触れなかったが、このやり方でもコンボをつなげていくことが可能。ただ、点効率は2倍のスナイプショットに対し、トリックショットは1・3倍となっているのを覚えておこう。

STAGE2 THE KING OF THE LAKESIDE（前半）

前半、草原の中を車で移動。すると草食恐竜のマメンチサウルスが前車を踏み潰す。ここからステージ2の戦いがはじまる。

マメンチサウルスが両前足を上げ、踏み付けにくる。ここで右足部分にサイトが出現。攻撃は2回で、はじめはサイトが3つ、2回目は4つとなる。攻撃まで時間があり、サイトの照準も大きめなので問題ないだろう。

問題は次。マメンチサウルスの尻尾攻撃。尻尾部分に小さなサイトが5つ以上出現し、余裕もなく、すぐにサイトが赤色になってしまう。ここでは尻尾の下、付け根部分を狙ってショットを撃とう。

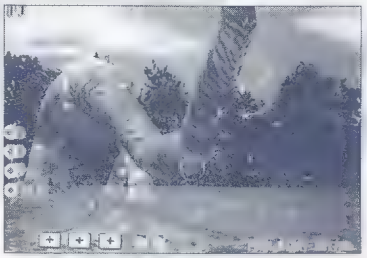
これが終わると今度はマメンチサウルスの〝ウンコ〟攻撃が！ここの前半のイベントでもあるため、サイトは集中しているので簡単。しかし、ここはあえて失敗し、補修へGO。



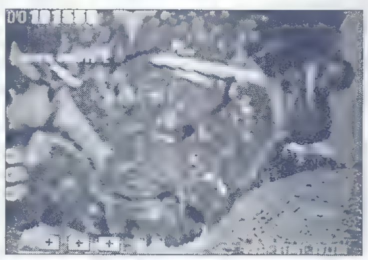
前を走っている仲間の車が潰されるところからスタートだ。



サイトは動かないので狙いやすいぞ。



ステージ2の一番難しいところ。尻尾の下のほうを撃て！



ウンコをワザともらって…、

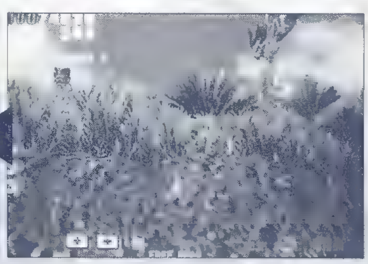


失敗。補修面へGO！

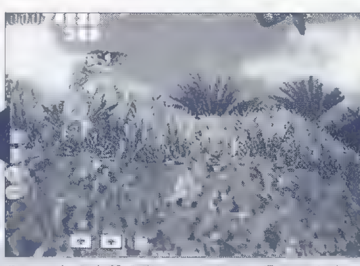
ウンコが画面いっぱいに飛び散り、車がぬかるみへ…。足止めをくらったところへ恐竜突進してくる場面だ。

開幕正面3匹は真ん中からスナイプショット。これで脇の2匹の動きを止め、左：右と処理すればOK。次に丘の向こうから恐竜が2匹。さらに右、茂みの中から恐竜が2匹出現する。丘からの恐竜は右から引き付けてスナイプショット。そのまま続けて左も始末。同様に、茂みからの2匹も右からスナイプ↓左を始末だ。ここまでは簡単簡単。問題は次から。

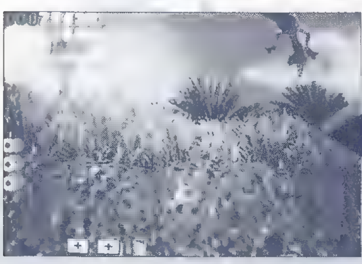
点数を稼ぐために補修へ入るのだが、ここはちょっと難



茂みの中からすごい勢いで出現するがスナイプで1匹を…、



これで次の攻撃の動きを止めて、狙いを定め…、



スナイプショット！これを繰り返すのが基本だぞ。

しい。

視点は左へスクロールし、目の前が茂みとなる。ここから恐竜が跳びついてくる攻撃だ。最初は右から時間差で順番に3匹。結構なスピードで連続出現するが、はじめの1匹をスナイプできれば、2匹が止まり、そこでさらにスナイプ…3匹目も同様。一応、この動作を続けていけば、実はここの恐竜跳びつき攻撃を簡単にこなすことが可能。ただし、完璧に出現位置を覚えたらの話だ。

STAGE2 THE KING OF THE LAKESIDE（後半）

マメンチサウルスの"ウンコ"攻撃を成功、失敗問わず行き着くところは次の場面になる。両脇が丘になっていて、車がそこを疾走。しかし、後ろと両脇の丘から恐竜が襲ってくるのだ。

この場面ではじめのイベントになるのが、アイテム（グレネード）回収だ。草食恐竜マメンチサウルスを過ぎた後、場面が変わり、視界が広がる。

画面中央、左隅にアイテムがあるのが分かるかな？



ここの画面左下のところにすごく小さいが、グレネードアイテムが置いてあるのだ。慣れていても意外に回収することが難しく、さらにアイテムが画面内に見えている時間も短いため回収できない場合も多い。

さて、ゲーム展開のほうだが、グレネードを回収すると同時に視点はぐるりと反転。恐竜が何匹も走って襲ってくる場面になる。でも、ここは焦らずドラム缶が出現（画面手前から奥へと出現）するのを待つ。で、ドラム缶が現れたらそれを狙って発射し、ドラム缶を爆発させて恐竜をワンショットダブルだ。ここのドラム缶は全部で4つほど置いてあるが、すべて破壊する必要はない。なぜなら自分はグレネードを所持しているからになる。もともとグレネードは物体にヒットすると通常通りのショットになる。しかし、物体にヒットしなかった場合（地面など）、ドラム缶と同じように爆発するのだ。

つまり、この場面では無理にドラム缶は狙わなくてもいいということ。しかし、ワンショットダブルを獲得するには、必ず走っている恐竜の目の前にグレネードを着弾させ、爆発させなくてはいけないこと。この場面では倍率3倍ですべての恐竜を倒せるため、コンボでつなげるとなおさら稼ぎのポイントになるぞ。



恐竜の手前を狙ってショット。これでワンショットダブルを獲得。

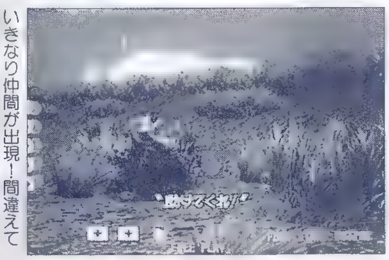
視点が右へ回転し、今度は丘の茂みの中から恐竜が車と並走して徐々に近づいてくる場面だ。

この場面ではグレネードの時間が多少残っているので、恐竜を2～3匹ワンショットダブルで倒すことが可能だ。で、グレネードが切れてからが問題になるのだが、基本的にこの場面ではスナイプショットを狙うのはほとんど無理なので、コンボをつなげるということは考えないほうがいいだろう。

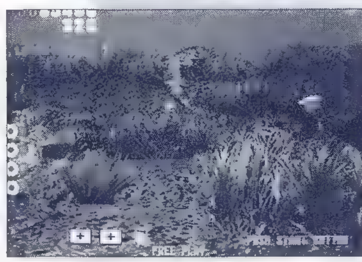
右の丘の攻撃が終わると再び視点が真後ろへ。左右の茂みから恐竜がピョンピョン跳びはねながら突っ込んでくる。激しい攻撃だが1匹ずつ出現するので、落ち着いて狙いをすませば問題ない。今度は視点が左へ回転し、再度丘からの攻撃だ。基本的に先ほどの攻撃と変わらず、並走して徐々に近づいてくる攻撃だ。こちらもスナイプショットを狙うことはできないが、クイックショットまたはロングレンジを獲得することが可能だぞ。

ここでちょっと一息。次はバイクに乗った仲間がいきなり出現し、恐竜に追われている場面に…。

仲間が画面中央に位置し、画面左端から恐竜が出現する。ここの恐竜はプレイヤーに対する攻撃をしてこないので、ダメージを受けることはないが、放っておくと仲間がやられ、乗っていたバイクがプレイヤーのほうに転がってくる。バイクにはサイトが3つ現れ、撃たなければもちろんダメージをくらってしまうことになるので、必ず仲間を助けるようにしよう。



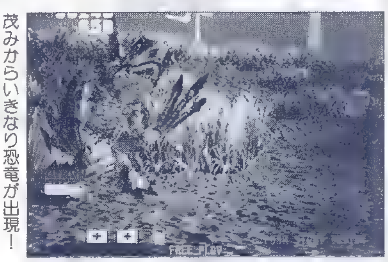
いきなり仲間が出現！間違えて撃つなよ。



確実に1匹ずつ恐竜を撃って助けよう。ショットガンGET。

仲間を助けるときの注意点、コツとしては、重なっている恐竜を連続で狙わないこと。重なっている恐竜を狙うと手前のやつは倒せるが、そのまま吹っ飛び、後ろの恐竜の盾になってしまい弾が当たらないのだ。だからここはできるだけ"見えている"恐竜を狙うようにしよう。

さて、仲間を助けるともらえるアイテムが"ショットガン"だ。これをもらった後、視点が左、右と素早く動き、その度に目の前の茂みの中から恐竜が飛び込んでくる。ここはショットガンを持っているためヒットの判定が大きくなっている。あらかじめ画面中央を狙い、恐竜が出現したら撃つようにしよう。これを3回過ぎると、もう終わりも近い。あとは再び後ろから追ってくる恐竜を3匹倒すだけ。



茂みからいきなり恐竜が出現！驚いている暇はない！

ただ、3匹目の恐竜は恐竜の中でリーダーとされているもので、体を撃っても1発では倒せない。リーダーはスナイプ（頭）なら1発だが、通常は3発で倒すことができると覚えておいたほうがいいだろう。



恐竜のリーダー。スナイプなら1発デッド。通常は3発だ。

激しかった恐竜の追走が終わると、仲間の車が現れ、何かから逃げている様子…。視点が正面になり、見てみるとなにやらヘルメットをかぶったような恐竜パキケファロサウルスが出現。プレイヤーに向かって頭突き攻撃をかましてくる。結構な数が出現するので押されてしまいがちな場面だ。

このパキケファロサウルス、先ほども説明した通りヘルメットをかぶっているような恐竜で、頭が硬くなっている。そのため、スナイプショット、つまり頭を狙った場合は2発ヒットさせなくてはいけないのだ（一応、体を撃てば1発でも倒せる）。2発撃つということは、スナイプショットでコンボをつなぐことができないのか？というと、そうでもない。実は顔よりも下、のどの辺りにヒットすると1発でも倒すことができ、さらにスナイプショットも獲得できるのだ。



のどもとにヒットしてもスナイプになるのを忘れずに。

だからパキケファロサウルス地帯は、はじめ安全に頭を2発狙ってとりあえずスナイプショット。これで全員の動きを止め、次に一番狙いやすい（一番近い）パキケファロサウルスをスナイプショットだ。

これでステージ2道中は終了。あとは超巨大ワニ"ディノスクス"を退治するのみだ。

ステージ2ボス 推定体長15m! "ディノスクス"

パキケファトサウルス地帯を越えると、ステージ道中のボーナスが加算され、ボスのところへ向かう。

はじめ、岩山の上から恐竜が1匹出現。その後、視点が左へ回転し恐竜が3匹出現する。これを倒せばディノスクスの登場だ。

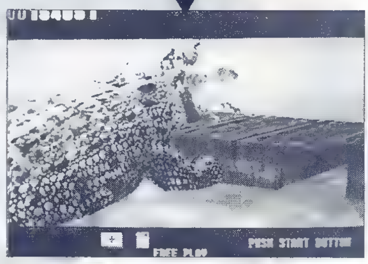
攻撃モーションを覚えるのが先決

ステージ2ボスになるディノスクスは、ステージ1ボスのT-REXとちょっと異なった攻撃をしてくる。具体的な恐竜の攻撃方法は"体当たり"と変わらないのだが、その攻撃の仕方がワニ独特の演出を見せてくれるのだ。

ディノスクスはT-REXに比べ意外に簡単な攻撃を仕掛けてくる。しかし、それはディノスクスの攻撃モーションを覚えたらの話。実際、ディノスクスの攻撃にはサイトが現れ、それを撃てば次の攻撃



開始早々、岩山から恐竜が出現。このあとさらに2匹現れる。



そしてディノスクスが…。恐竜を食べるんだからかなり大きい。



ディノスクスと出会い、まだ体力ゲージがたくさんあるときの攻撃になる。攻撃サイトがかなり遠くで小さくなっているが、逆にサイトが密集する感じになっているので、狙いはつけやすい。

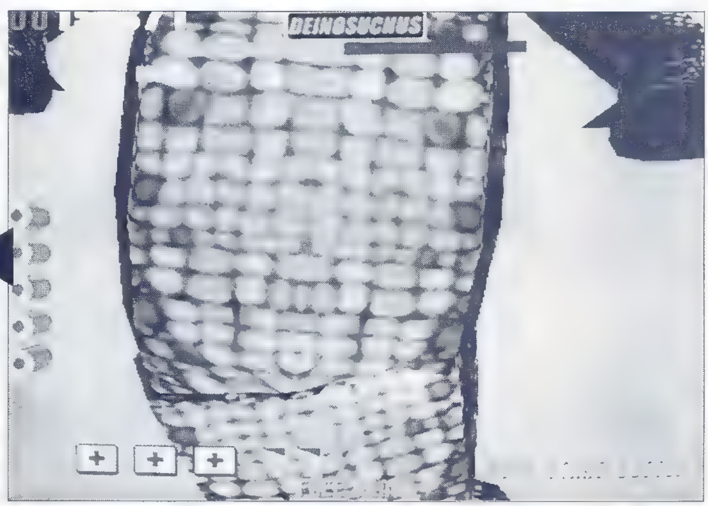


ディノスクスの攻撃では一番嫌なものになる、尻尾攻撃。攻撃サイトは必ず1つなのだが、尻尾部分に照準されているため、左右に動く。だから狙いが定めづらい。実際、ディノスクス戦でこの攻撃がくる場合は少ないが、覚えておいたほうがいいぞ。

水中からいきなり出現、大ジャンプ。ワニのお腹しか見えない状態になる。そのあと、口を開けて落ちてくる攻撃だ。

出現の仕方はビックリするが攻撃サイトは1つだし、攻撃までの時間も長いので結構簡単なモーション。



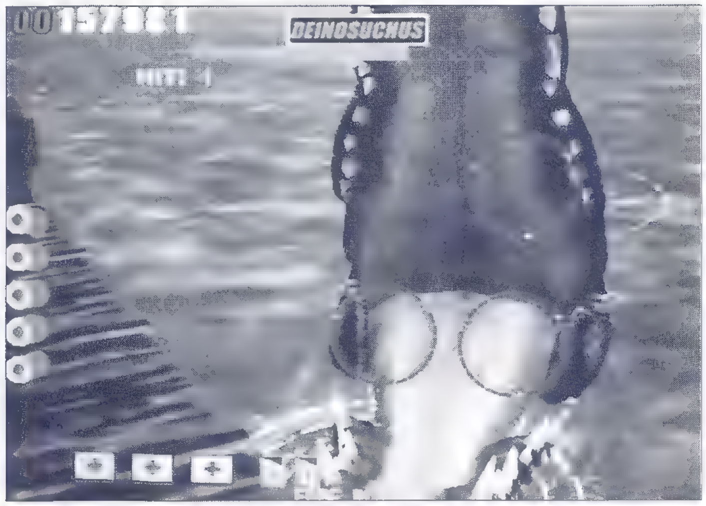


に…。そのサイトの数がT-REXよりも数少ないのだ。

ということで、まずはディノスクスの攻撃パターンを紹介しよう。

どうかな?攻撃モーションは覚えられたか。プレイして実際にダメージを受けやすいのは〝尻尾攻撃〟と最後ラッシュ時の〝噛み付き攻撃(アップ画面)〟になると思う。尻尾に関しては反応して確実に狙えるか狙えないかになるが、噛み付きはコツが少々。

サイトがすぐに赤色になるので、攻撃までの時間が短いが、そのプレッシャーに負けてはダメだ。冷静に対処することが大切。噛み付き攻撃は



ディノスクスの体力ゲージに余裕がなくなってきたときの攻撃ラッシュがこれだ。攻撃サイトは最高4つ。出現時、

サイトの色は黄色なので急いで撃たないと噛まれてしまうぞ。ちなみにサイトは3つの場合もある。

サイトが4つで色も赤いが、反対にサイトが近い分サイトも大きいのでヒットさせやすい。だから口のなかを適当に撃ってもいずれかのサイトにヒットしやすいのだ。

サイトを撃つときは円を描くようにするのがわりとクリアしやすいコツになる。参考までに試してみるといいだろう。

これらができるようになれば、ディノスクスは簡単なボスの1つになる。なお、ディノスクスが水中を遊泳しているとき、チョコレートが出現する。これはディノスクスの動きで現れない場合もあるが、必ず回収するのを忘れずにしよう。



ディノスクスの右にチョコレートがあるのが分かるかな?

死んだフリが得意なディノスクス

先ほどの攻撃をクリアし、ディノスクスのダメージを与え体力ゲージがなくなると、大きな咆哮とともに水中へと消える。ここでディノスクスに勝ったと安心してはダメだ。一時ステージクリアしたかのように沈黙があるが、視点が180度急旋回し、橋を壊して再びディノスクスが出現する。その後、ディノスクスは橋の上を這ってプレイヤーに接近してくるのだ。

これがステージ2ボス〝ディノスクス〟の最終攻撃。

ボスが橋の上を這って近付いてくるとき、頭にサイトが4つ出現。これをすべて撃ち抜くことができればクリア。もし撃ち抜くことができないと…大丈夫、直接攻撃には転じない。

画面中が口になり、再びサイトが4つ現れる。ここですべてのサイトを撃つことができれば本当のクリアだ。もし撃ちもらしてしまった場合は、攻撃をくらいダメージ1減だぞ。



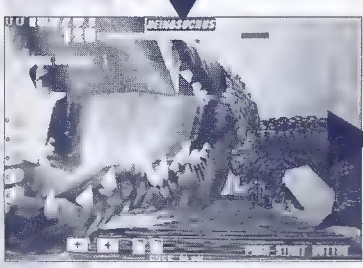
やった一倒したぞ。「やられた一」



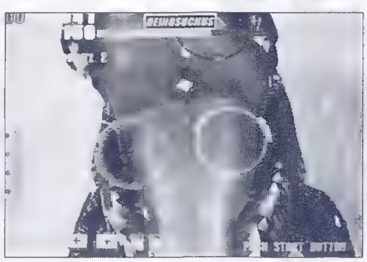
「なんちゃって」と言わんばかりに出現。



そのまま這い蹲って接近してくる。ここからサイト出現。



サイトを撃ち損ねると、こんなに近くまできちゃう。



で、最後に大口攻撃。これで本当に最後だ。

ディノスクス最終攻撃は、焦らず出現した瞬間に倒せるなら問題なし。はじめから口アップの攻撃を必ず対処できるならば、はじめの攻撃をやり過ごすのでも良いぞ。

ロストワールドのニューバージョン

ロストワールドスペシャルに期待

ロストワールドにニューバージョンが存在している、という事実があるのは知っているだろうか?そう、9月に行われたAMショー、ここでセガブース内に2台が出展されたのだ。その名も〝ロストワールドSP(スペシャル)〟。続編としては、いかにもありがちなタイトルになるが、内容はかなり変化しているとのこと。実際にSPをプレイしたい場合は、東京ジョイポリスや新宿ジョイポリスといったところへいかないとできないのだが、全国的なロケーションを展開しているセガ・エンタープライゼスだけに、みんながプレイする機会も多いだろう。ということで、今やっている通常バージョンの攻略を、スペシャルにしたいと思っているので、みなさん楽しみに待っていて下さい。

しっかりコマンド入力をして 大ジャンプにチャレンジしよう！

SEGA Water Ski

担当：ずるずる

このゲームの楽しさはビッグエアを決めて高得点を得ること！ そのためにまず飛び方からマスターだ！

華麗なアクションはこうやって出す！ &各アクションの基本得点付

どこでジャンプすればいいのか？

今回は、このゲームのメインの楽しみ方である「ジャンプ」について突っ込んでみる。まずそのジャンプであるがどんな種類があるのか。そしてそのジャンプへの入り方、ジャンプ名、得点についても触れていこう。

その前にジャンプをするための道具から。



足元にある横の太線（黄色）がそれ！

ジャンプ台を使って大エアをするわけだが、ジャンプには小と大があって、それがジャンプ台のどの部分でスタートするかで決まる。

その基準となるのが写真にある太い横線（カラーは黄色）で、これより向こうでジャンプをすると大ジャンプになる。手前なら小ジャンプになる。

まずは小ジャンプから！

まず小ジャンプから見ていくが、高得点を狙った場合、まず出なくなるジャンプとなるので、一応ジャンプの基本として見ていってほしい（これが基本となり大ジャンプへとなるので）。

小ジャンプは6種類。入力方法、得点は表の通りである。

そのエアは…下にある写真群がそれである。

足場のピッチを踏む、振るが入力となる。まずはジャンプするために両ピッチを一緒に踏むようにする。

小ジャンプをしようと最初から思っていれば、まず失敗をすることはないはず。しっかり正確に入力できるかがポイントとなる。両ピッチを踏み込んだら…入力だからね！

ジャンプ台でのアクションのコマンド入力方法と基本得点（その1）

小ジャンプ	コマンド入力	基本得点
DAFFY	LP+LP	260
TWISTER	RP+RP	300
SOMER SAULT	LP&RP	360
FRONT FLIP ROLL	LS	260
HELICOPTER 360°	RS	300
BACK ROLL TWIST	LS+RSorRS+LS	500

※L(R)P:左(右)ピッチ　L(R)S:左(右)スライド　+:続けて入力　&:同時に入力
L:左足の台座　R:右足の台座　P:踏み込む動作　S:横への動作

失敗するとこうなる！ 小ジャンプ群

DAFFY



TWISTER



SOMER SAULT



FRONT FLIP ROLL



HELICOPTER 360°



BACK ROLL TWIST



やるなら大ジャンプでしょう!

大ジャンプは、台の太い黄色の線よりも向こうで両ピッチをバンと踏み込むことで可能となる。その直後に大ジャンプの入力をすればOK。

簡単そうであるが、それは直進状態ならの話。場所によってはターンしながら入力するところも出てくるのだ。

怖いのはターンしつつのエアへの入力。ピッチが、左右に振られている状態になっているので、それが先行入力となり、違うエアが出るかも。

ジャンプ台でのアクションのコマンド入力方法と基本得点(その2)

大ジャンプ	コマンド入力	基本得点
DAFFY TWISTER	LP+LP	360
TWISTER SPREAD	RP+RP	400
DOUBLE SOMERSAULT	LP&RP	460
DOUBLE FRONT FLIP ROLL	LS	360
HELICOPTER 720°	RS	400
DOUBLE BACK ROLL TWIST	LS+RSorRS+LS	600

そのあたりの調整は、慣れていく中で微妙にピッチを動かし、ニュートラル入力部分にもってこれるようにしたい。

あとはビッグエアを狙うだけ!でもね、入力が遅れるし着地失敗で低得点に…。

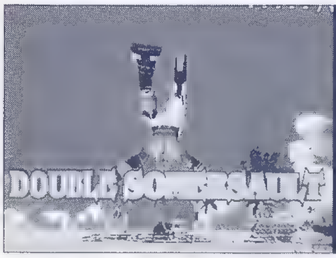
しっかり決めたい!大ジャンプ群



DAFFY TWISTER



TWISTER SPREAD


DOUBLE SOMERSAULT



DOUBLE FRONT FLIP ROLL



HELICOPTER 720°



DOUBLE BACK ROLL TWIST

「ランク」はこうなっている!

3つあるコースをやっていてクリアをすると気になってくるのが「ランク」だ。

デモ画面でとくに説明がないので何点出せばいいかわからないと思うので、それを左にある表でチェックしてほしい。けっこう辛いっしょ!

各コースのランク設定について

ランク	初級ステージ	中級ステージ	上級ステージ
S	10000点以上	15000点以上	17000点以上
A	8000点〜	13000点〜	15000点〜
B	6000点〜	11000点〜	13000点〜
C	4000点〜	8000点〜	10000点〜
D	2000点〜	5000点〜	7000点〜
E	0点〜	0点〜	0点〜

ウェイクを使って小稼ぎ!

エアはジャンプ台でしかできない(初級のスタートのところにもあるけど…)が、ボートが起こす引き波「ウェイク」を利用することでジャンプすることができる。そのエアは2種。

タイムを増やしつつの小稼ぎとなるので難しくなるが上を狙うならやらなきゃね!



ウェイク(引波)でのアクションのコマンド入力方法と基本得点

小ジャンプ	コマンド入力	基本得点
SIDE ROLL 360°	※1	250
SIDE ROLL 720	※1	350

※1　ウェイク(引波)の上で進行方向と逆にスライドさせてピットを入力

これがウェイクを使ったジャンプだ!!



SIDE ROLL 720°



SIDE ROLL 360°

ミスをする部分を徹底的に直す攻略！
上級コース 前半編

SCUD RACE plus™

©SEGA 1997

まず基本を押さえることが速く走るための土台となる。そのためには、ミスを犯していてはいつまでたっても上手にはなれないぞ!!

担当：するずる爆

ラインを作りつつ速く走れるコツを覚えよう！
上級コース
前半編

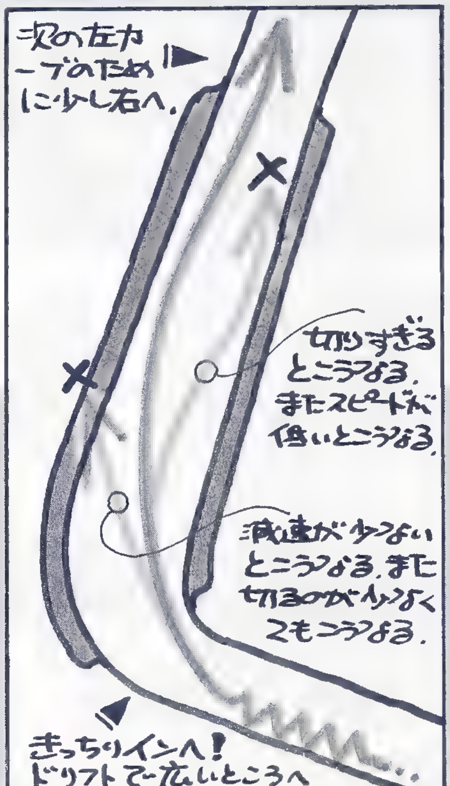
橋を渡るまでの右、左カーブの走り方

身体を使う運動とかって、基本的なところがしっかり押さえられていないとうまくいかない。スポーツならまずルール。そして基本的な動き。

スキーを例にとればスキー板を八の字にしてその上で動き、スピードをコントロールできることが基本。これができなければ止まれないし、曲がることもできない。

ドライブゲームだったら…。

操作方法はもちろんだが、グリップさせて曲がることがまず基本。そこから始まる。



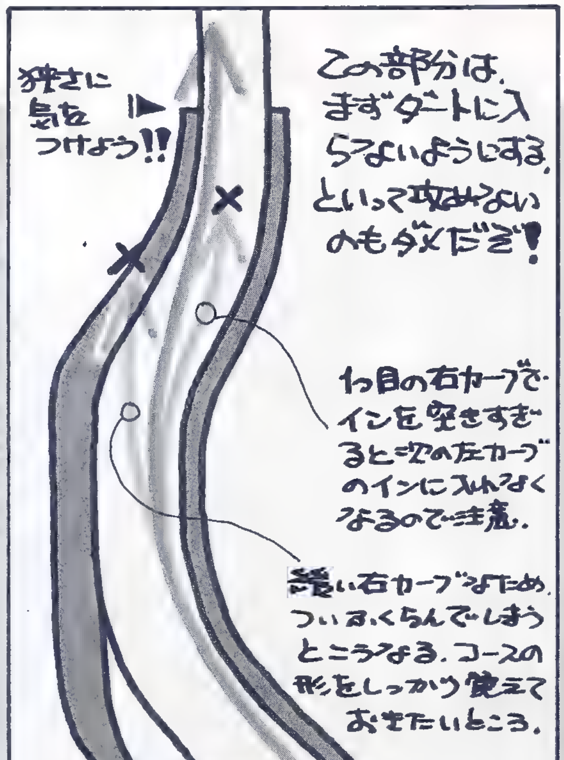
1つ目のチェックポイント付近

たいしたことがないように見える右、左のカーブであるが、ただハンドルを切って戻すだけではクリアはできない。

切っても戻す量を調整しないと次の左のインに入りすぎてしまう。またタイミングが違っても良くない。ポイントはこの2つのカーブの形、長さを知ること。



緩く長い右カーブ。いつまでインをキープするかを覚える。



マップを見てもわかるように、1つ目の右カーブのほうが曲がっている長さがある。

しっかりインを突いて走れば確実にタイムアップをするが、しすぎては次の左カーブへきつめに切ってから進入することになる。これでは…。



この左カーブは切りすぎるとすぐダートに入るので要注意！

いかに直線的に、短い距離で走れるかを研究していく。

まずラインを頭に入れ、それを追う形でプレイを重ねる。あとはスムーズに走るだけ。

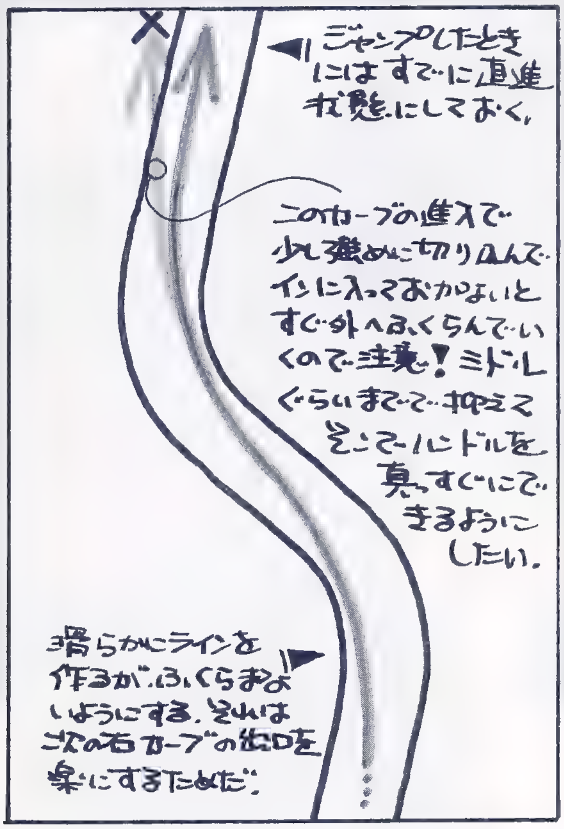
建物内でのアップダウンの処理

橋を渡るとき、コース幅が狭くなる。これをマップで確認しておこう。その狭いところから広いスペースへ右へ曲がっていく。



ドリフト状態にするのは狭い部分で!広い部分で加速へ!

ここをグリップ走行で抜ける場合、橋上の部分でかなり減速が行われないと広いスペースで曲がりきれない。



安全にミスなく走るのであればそれでいいだろう。しかしやるからには速く走りたい。となればドリフト走行がここで有効となってくる。

ここでドリフト走行を選ぶ理由は、速く走るためでもあるが、進入部分の狭さから考えて、いかに理想のラインに近づけるかを考えた上で有効になるからだ。

ドリフト走行をするために必要なことは…まずクルマの向きを変える（そうするためにきっかけが必要だが）、アクセルコントロールをする、脱出へ向けハンドルをコントロールするといったところ。

進入時の狭いところでする仕事は、まず向きを変えることと。その変え方は、アクセルを離し、ブレーキをかけることにより、クルマのテールが軽くなる作用を起こし、そこでハンドルを右に切り、ラインよりも頭が内側に向くようにする。この状態を短い時間で行い、橋が終わるところの右の壁ギリギリを抜ける。即カウンターをあてるのがミソ。

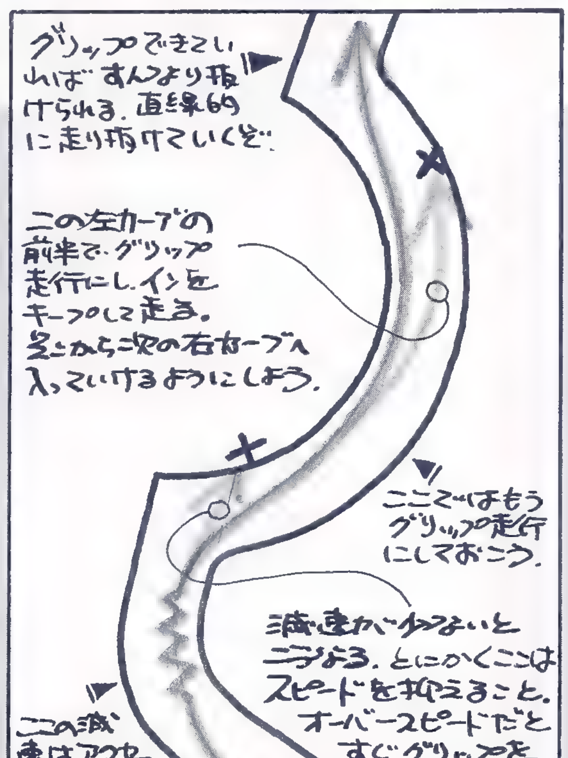


ハンドルを少し戻す感じでふくらむのをコントロールする。

カウンターは少し戻す感じ。ラインに乗っていることを確認しつつ全開へ―するとスピードが急上昇!向きが弱いとふくらむし、強いとスピンへつながるので気をつけたい。

建物から中庭へ出るところのスピードとラインの作り方

このコースで最も安定しないところと言ったらやはりここだろう。建物内に入る手前の坂のラインが一定しない限り、まずまともに走り抜けることができないと言っていい。



まずそのラインを常に一定にできること。それにより上りきったところでのジャンプを常に同じにする。



ジャンプする前にラインを合わせる。OKかな?

そのジャンプだが、コースに対して真っすぐ飛ぶこと。

そのためには、上り切る前に直進状態にすること。これができることが必要最低条件。

ここでミスがなければあわてることなくその先の下り前にアクセルを確実に緩めることができ、同じ作業を周回を重ねてもできるようになる。

その減速も、早めに行えば安全になる確率が上がる。

どこまでがんばれるかだが、減速量を少なめにすると、その下りでジャンプが大きくなる。それを極力小さくさせ、早く着地し、その先の右カーブをグリップさせられるようにする。

スピードが高いのが理想だが、高すぎるとその先で悲劇が待っているので注意。



下りのジャンプとスピードさえ気をつければ安定してくるぞ!

いかにアクセルをコントロールするか、我慢するかがこの先のカーブ群をクリアするポイントとなる。

中庭に出たときにほぼグリップ走行しているのが理想。

中庭に入った左カーブでは、とにかくカウンターをあてて少しでも早くグリップ走行を取り戻すようにする。それも左寄りをキープしてだ。

その理由は、中庭出口のところの右カーブから先を直線的に走り抜けるため。

ここは根性の見せどころ。アタックするのもいいが、節度も必要なところになる。

いかに正確に走れるかが上達への近道となる!

さて今回はスペースの関係で上級コースの前半のみとなってしまったが、しっかり走るためにはこれぐらいゆっくり見ていってもいいだろう。

次にこの攻略が載る頃には読者の方々み～んな前半がミスなく走れることになっているはずーどうかな?

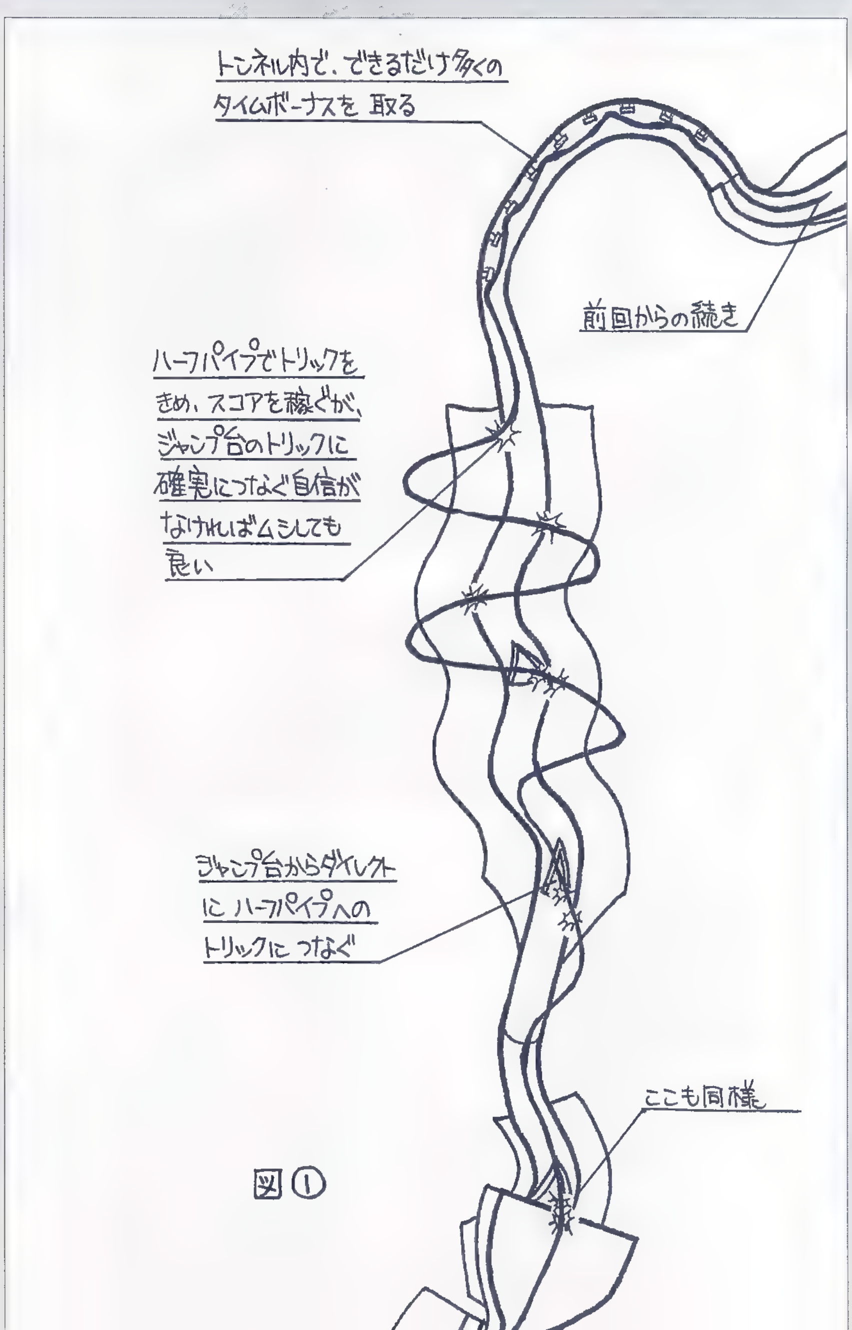
センスのある人は、どんどん上達していくけど、努力家タイプは慎重にやっていって1つずつ問題をクリアしていくはず。急がず騒がず少しずつ上手になっていこう!

つれに最終回 LASTROUNDは イッキにいくぞ!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

長らく続いた連載もいよいよもって最終回。エキスパートのためのエキスパートコース攻略（後半）だ!!

担当：スー　協力：AM3研片岡宏之コーチ



図①

エキスパートのためのエキスパートコース攻略もいよいよ大詰め。いままでよりさらに密度が濃く、よりテクニカルに難度が上昇していく。TOPSKATERで完璧なプレイを叩き出すには、かなり運も必要だが、それを補うヤリ込みがとても反映される。

難度の高いプレイは、直接の「見た目の美しさ」に繋がるので、基本コンセプトの「魅せる」プレイになり、そのスゴさは当然ギャラリーを湧かせる。TOPSKATERは、そんな「気持ちよさ」を味わえるゲームだと思うので、さらなる飛躍を遂げてほしい。それでは攻略に移ろう。

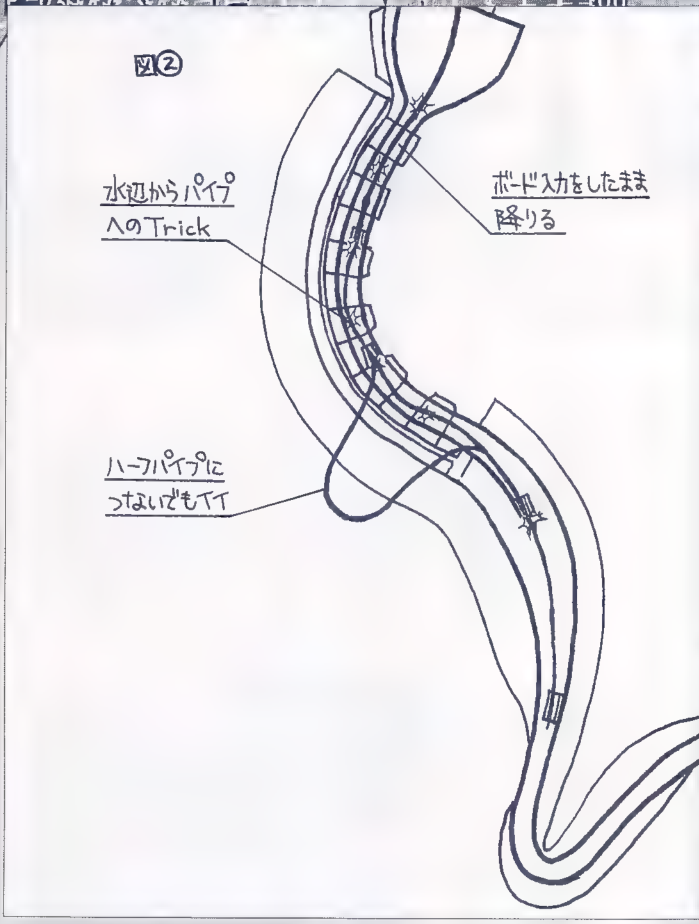
複台ハーフパイプ（図①）

前回はコース中央に配置されている島をクリアした、次のハーフパイプまでを紹介した。このハーフパイプを抜けると、トンネルに突入する。このトンネルは左にカーブしているので、遠心力で右側の壁に登っていけるのだが、壁からは土管（!?）が生えていて、接触すると当然転倒してしまう。

9本並んでいる土管の間には、タイムボーナスが配置されているのだが、これをゲットするのがなかなか難しい。コツとしては、トンネルの下部と右90あたりを、ロール+小さなスライドで、一つおきにゲットすれば、無理なく、危険も少ない。

トンネルをクリアすると、ハーフパイプへ移行する。しかしビギナーコースとは違い、ハーフパイプ上にジャンプ台が設置されている。このジャンプ台がスコアを稼ぐポイントで、ジャンプ台から真っ直ぐトリックをキメないで、左右両端のどちらかから、ジャンプ台に向けてトリックをキメ、その直後にハーフパイプからトリックをキメ、COOLCOMBOを稼ぐ。

トンネルを抜けてから、最初のジャンプ台は、距離に余裕があるので、ハーフパイプのトリックで稼いでもイイが、進入角度により安定せず、ジャンプ台をオーバーしてしまう場合があるので、ハーフパイプの下を走行して、直接ジャンプ台に向かっても構わない。二つ目、三つ目のジャンプ台もムリにハーフパイプで稼ぐこともないだろう。



また忙しい!!(図②)

ハーフパイプの三つ目のジャンプ台からトリックをキメて着地したら、すぐ目の前にレールが迫ってきているだろう。まずはこのレールのフロント入力の小ジャンプで飛び乗り、そのままフロント入力を続け、レールから降りる。そうすると次に来るレールに飛び乗る絶好のポイントにくる。だが、余裕のある人はそのレール上で、いったんフロント入力をやめ、着地と同時に方向を修正し再びレールに飛び乗ってCOOLCOMBOを稼ごう。そして、二本目のレールも一本目と同様に飛び乗ってトリックをキメ、COOLCOMBOを繋ぐ。

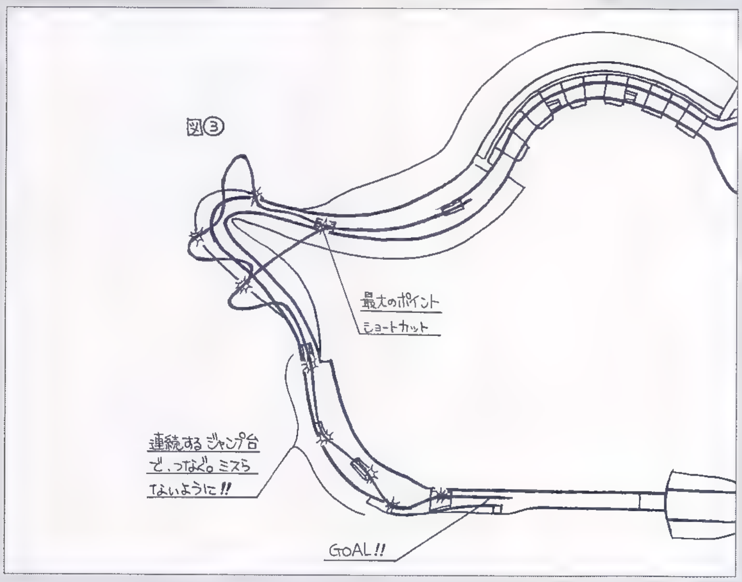
二本目のレールから降りると左側にジャンプ台が配置されている。このジャンプ台が少々厄介で、トリックをキメる方向をしっかり定めておかないと、左側の壁に着地してしまい、次のトリックに繋ぎにくくなる。よって、トリックをキメるポイントはジャンプ台の中央、もしくは少し右寄りが望ましい。

この右寄りからトリックをキメられた場合は、直接レールに飛び乗るという荒技が可能となるが、ハッキリいって運だけのようなものだ。しかし修練によっては、なんとかならないレベルではないので、練習あるのみ。しかもキマった場合は、レールトリックでは考えられないほどの高ポイントがゲットできる。

レールに乗れなかったら、水が流れているドブ(!?)に着水するので、すぐに小ジャンプでレールに飛び乗って、コンボを繋ぐ。

レールから降りたら、先ほどと同様にコースの左端にジャンプ台が設置されている。ここからも同じく、ジャンプ台の中央からトリックをキメればいいのだが、別のルートもある。それは、ジャンプ台の右端から、右奥の下水が流れるハーフパイプに向かって跳んで、着地後にハーフパイプからトリックをキメ、空中でターンしてもう一度ハーフパイプからコース側にトリックをキメ、最後に配置されているジャンプ台に繋ぐという手もある。

しかし難度は跳ね上がるので、ジャンプ台から中央からトリックをキメて、着水したら、先ほどと同様にレールでトリックをキメる安定路線でも構わない。



いよいよ大詰め!!(図③)

あともう一踏ん張りでゴールだ。最後のこの区間は、最後の最後にジャンプ台が、連続して配置されている。途中でミスして転倒していなければ、キャラクターはかなりの速度が出ているはず。この速度で連続して高難度のトリックをキメることは、かなりキビしい。しかしここまで来たら、そんなことはいっていられない。とにかく練習あるのみだ!!

どぶ川地帯の最後のジャンプ台を越えると、パイロンが乱立するコースに突入する。

しばらくいくと左側にジャンプ台が配置されているので、そこからトリックをキメるワケだが、実はこのジャンプ台、思いっきり左端からトリックをキメると、ナント左の柵を越えて、ハーフパイプの向こう側にショートカットできるのだ!!これでずいぶん時間が稼げるぞ。

そのままハーフパイプに向かった場合はハーフパイプでのトリックに移行する。ただしやりすぎると、タイムが心配なので二回程度にしておくといいだろう。

さて最後のジャンプ台地帯だが、ここからが勝負だ。まず右側のジャンプ台からだが、ここを中央からトリックをキメる。次に同じく右側に配置されているジャンプ台の左端からトリックをキメ、3番面のコースやや左端のジャンプ台に繋いで、右側のコカ・コーラ看板目がけてトリックをキメ、引き付けてトリックをキメる。右側に配置されているパイロン群を飛び越えて、最後のコースいっぱいに広がるジャンプ台からLast Trickをキメる。ここで左端のガラスフェンスに激突しないように注意。コンボの点数が入らなくなってしまうぞ。後はゴール・アーチをくぐるだけでFINISH!!軽くステップでも踏んでおこう。

大会の終わりに…

半年以上にわたってお送りしてきたTOPSKATERの連載、いかがだったでしょうか!?このゲームは近年の体感大型筐体モノでは珍しく、ただプレイするだけでも楽しく、見た目のハデさにギャラリーの目を引きつけ、ハイスコアを狙いだすと、そのスコアのシステムの奥深さに驚き、COOLCOMBOを繋げる楽しさに直結し、完全なプレイができない自分に苦悩し、それでも高いスコアが出たときはそんなことを忘れるぐらい喜べる。TOPSKATERはかなり完成度の高いゲームではないかと思います。ただ心残りなのは、全国大会に出場できなかったことと、エキスパートコースの隠しコースの攻略ができなかったこと。

長らくお世話になった、片岡コーチ&広報の加藤さん。本当にありがとうございました。最後にブンブン氏、ハイスコアお待ちしております。

東京ガリバー通信

第50号

今月で「東京ガリバー」は創立5周年、この「東京ガリバー通信」も今号で50号とのことなので、とくにリポートコメントには気合をこめんと！………。

BANPRESTO

祝！ガリバー五周年

さて、このたび東京ガリバーが松戸の地に降り立ってから今月でめでたく5年目を迎えようとしている。そんなわけで今回のイベントは5周年を記念しつつ、日頃からお世話になっている皆様方に感謝をこめてお送りするという、スケールと共に気合の入り方が違うイベントなのだ。

五周年イベントの鼓動

五周年イベント開催期間は今月22日～24日の3日間。

まず期間中にはウルトラヒーローたちと一緒にプリクラが撮れてしまうという企画が！彼らは店内のプリクラ付近を徘徊しているので、「一緒にプリクラ撮って！」と一声をかけると軽く微笑んで「ジュアッ！」と応えてくれるはず。ウルトラマンフレームでウルトラヒーローを撮るという風変わりなことも可能。次に、これは23日（日）になるのだが、5F会場にて「ドッグショー！ザ・プードル」というプードル犬によるショーが開かれる。かしこいプードル達が曲芸、仮装などを披露するコミカルなショーになる予定だ。この日ドッグショーは、PM1:00からとPM3:00からの2回公演の予定。2回公演後にはプードルたちとのふれあいタイムもあるので、親子連れの方にはとてもオススメだ！

最後に、実はこれが重要なキーポイント！今回イベント期間には様々なサービスがうけられるのだ。

まずは表を参照してほしいのだが、各引き換え券で表記内容のものと引き換えることができるのだ。

本来であれば松戸市近辺にしか配られない「ガリバー5周年の新聞折り込み広告」の各種「引き換え券」なのだが、それと同様の効果の「交換券」を本誌読者用に用意しました。分かりやすく順を追って説明すると、

このページの「交換券」を切り取り松戸店に行く➡店員さんに「交換券」を6種の「引き換え券」に取り換えてもらう➡「引き換え券」で各フロアにてサービスをうける➡非常にトクをする

といった感じだ。表記してあるように、日付限定の先着ってのがあるので見逃さないように！なお補足として交換券は一枚につきお一人様です。もちろんコピーは不可。

各種引き換え券内容

1F	UFOキャッチャー1回無料券（使用機種限定）
2F	メダルつかみ取り1回券
5F	プリクラ1回無料券（使用機種限定）
5F	たまごっちアイス無料引き換え券（22日 先着500名限定）
5F	わたあめ無料引き換え券（23日 先着500名限定）
5F	お楽しみプレゼント券（24日 先着500名様限定）

引き換え券と交換できます！

交換券

ご利用店　東京ガリバー松戸店に限り有効
有効期限　平成9年11月22・23・24日間

「'97イラストGP」エントリー受付中！

松戸店では、今月から年末にかけて「'97イラストグランプリ」を開催。題材は「97年度、あなたが選ぶベストキャラクター」だ！

今年、あなたが不覚にも心を奪われてしまったベストキャラクターを題材にしてカラーイラスト描いていただくというもの。なおジャンルは問わないとのことなので、ゲームキャラ以外でもOK！イラスト入賞者には豪華賞品を用意しているとのこと。なお、応募者全員に参加賞がもらえるそうなので、絵心がある人は是非参加しよう！細かい規定などは次のとおり、

- ●カラーイラスト　（えんぴつ不可）
- ●用紙サイズ　A4まで
- ●締め切り日　12月10日
- ●結果発表日　12月23日
- ●発表期間　12月23日～1月4日
- ●応募作品の返却はなし

作品の応募方法は、直接ガリバー松戸店に作品を持って行くか、郵送するかの二通りだ。

そうそう、上位入賞者4名はこのページにて誌面掲載もしちゃいます。

センチの荒波もうすぐ到来!?

今月一押しの景品はというとセンチメンタルグラフィティの「ドラマCD」と「ミニクロス」でしょ。もうこの記事が掲載される頃には巷でも出始めている頃だと思うのだが、「キャラクターコレクション」用景品なのだ。

この通称「キャラコレ」っていうマシンはバンプレのニュープライズマシンで、言ってみればポスタードリームのノーマル景品版という感じかな？小柄なボディでとてもイカシたスロットマシンだ。

今回のドラマCDは以前に発売されたUFO用のセンチCDとは全く違う内容に仕上がっているんですよこれが。だから前回のセンチCDをすべてゲットしているからといって安心は禁物。

で、ミニクロスのほうは全12種、各キャラが堂々と描かれた28㎝四方のハンカチって感じ。個々にコンパクトな箱に収められている。

お馴染みガチャ王2にも「センチメンタルグラフィティpart2」も登場しているので、こちらも忘れずにチェック！真のセンチファンならすべて極めてほしい。いやぁ～それにしてもセンチの前人気はものすごいものです。これで本編が発売されたらどうなるんでしょ？



写真左の二台がキャラコレ。1Fの壁一面に張ってあるセンチポスターが目印！



とってもラブリーな等身大と声を出すピカチュー。

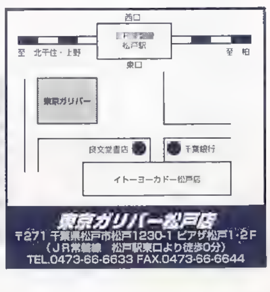


→ドラマCDは全13種、シングルサイズで時間にして約15分ものストーリーが楽しめてしまう

ちょっと近況報告

先月好評のすえ行われた「UFOキャッチャー福引き」の商品は誌面左下の写真のものです。ピカって感じでしょ？

それと、前回報告した女性専用対戦台が好評につき、ただいまセイバー2が稼働中！



東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

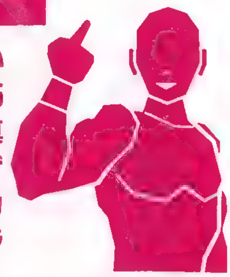
ゲーメスト

担当：福田棚太郎

アイランド

今月のいっぱつ！

広島県は木賃ふくよし君からの質問。
「MIOさんって、M…いつもマジメで、I…いつもひたむきな、O…おくゆかしい女性だと想像できますが、本当のところはどうなんですか？あと11月15日号の35番のマンガ（漢道のヤツね）に誤植ありました。×奥技→○奥義」。項目M…真夏。項目I…インテリジェンス、一神教。項目O…おきゃん、マスターオブ漢気。ゲーム大会などでその美貌に平伏してはいかが？ところで、年末進行＆担当能力強化のためMIOさんと交代でやることになったの。次回は丸々MIOさんアイランドだぜヨ。私も楽しみ。



初心者店員頑張ってます

☆私の勤めているゲームセンターでは、インストに全技が表示されていない格闘ゲーム（といっても最近は出る格ゲーすべてに当てはまるのですが）には技表を作成し、筐体に取り付けるなど、「初心者にやさしいお店づくり」を心がけています。技表作成の際には、新声社の皆様に大変お世話になっております。

ところが、どこにも「心ない客」というのはいるもので、技表はほとんど、B6くらいの本タイプにして鎖で筐体に取り付けているのですが、それが気がつくとなくなっているのです。鎖だけが筐体からむなしくぶら下がっている姿を見るたび悲しくなります。

あるとき、技表に「持って帰らないで下さい」と書いたところ、部分的にページが抜き取られていることもありました。

店員一同、注意しているようにしているのですが、なにしろ現代の人気ジャンルなだけあって、学生などはグループで盛り上がっているだけの場合も多いので、相手はお客様、こちらは店員、特にゲームセンターは「物」ではなく「サービス」を売りものにしてお金を頂いているだけに、最初から疑ってかかる態度をとるわけにはいきません。

作成の際にも、ページの裏からセロハンテープを貼るなどして破りにくくするなど、色々考えてやってみるのですが、ハサミやカッターなどを使われるともうどうしようもありません。

コピー代などは作成者が自費で作っているので個人のサイフから出る金額と考えるとなかなかバカになりません。

「技表、売るか」との声もありましたが、ゲームセンターは物を売ってはいけない法があり、元ネタがゲームなのでメーカーに無断で「売る」という行為も問題があります。

そういうわけで、もちろん店内の一角にゲーム攻略本など置こうものなら、その日のうちになくなることは目に見えています（本当はやりたいんですけどね。やってるお店も見たことがありますが、ただポンと置いてあるだけなのにどうして持っていかれないんでしょうか…）。

格闘ゲームの一人用練習台はもう実行している、というか対戦台をほとんど作りません。というのは客層の違いか、対戦が盛り上がる、ということが友達同士でしか起こらないのです。

「他店で対戦、当店で練習」と使い分けてるお客様もいるようです。対戦がもっと行われる客層であれば、対戦台と一人用台をそれぞれ用意するのが一番いいとは思うのですが、メーカー直営店となると基板が何枚入るか、そもそもどのゲームが入るかなどは店で選ぶことができません。

結局、下っぱの店員ごときがいくら頑張ったところで、上の人間がわかってくれないと何もできやしないんですね。ただの雇われ店員が「こんな店にしたい」などと理想を持つのは何の意味もなく、単なる思い上がりでしかないのでしょうか。上の人は割と数字でしか物を見ません。「そのゲームだけがやりたくて店に通ってる常連」がいても、売り上げが格ゲーより低いので、取りさげてしまう、その常連は店に来なくなる、といったことも少なくありません。

そんな、フロアの状況がわかっていない人の下で働いている私たち下っぱの店員は、大抵「ゲームをやる」者なので、「商売だから」と割り切ることができないのです。

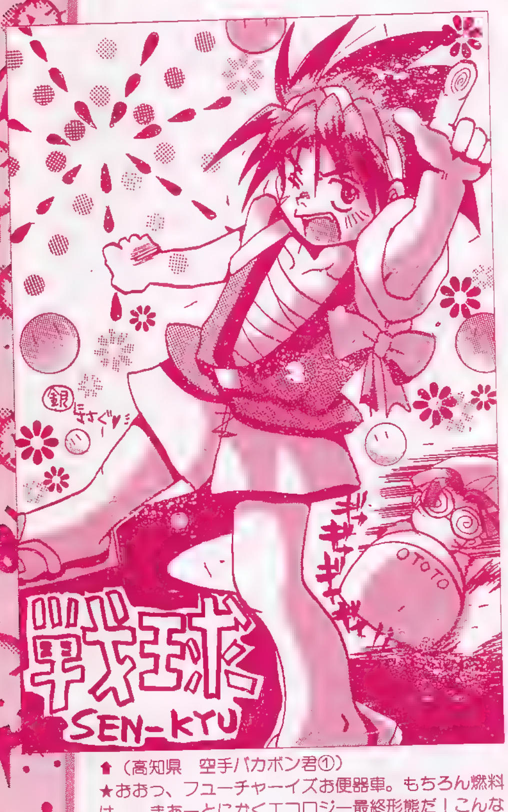
私自身がほとんど「初心者」であるために、そんなお客や上からジャマをされるような状況の中でも「初心者にやさしいお店づくり」の努力をやめるつもりはありません。

でも、私がこんなに頑張っているのだからお客様にもわかってほしい…などと思うのは勝手なのでしょうか。

（北海道　みおなんさんⒶ）

★攻略本作成という初心者救済の努力が行われている！これで北海道も安泰だ（ストレートすぎ）。とにかく、ゲーム業界発展という広い視点から見ても直接現場を仕切る店員様の力は影響大なのだ。私たち客側が足を引っぱるような真似をしてはいけない。技表取っちゃ駄目だぞ。まあ、通え！とか金使え！ってな営業時間いっぱい分の店員苦労話はいくらでも読みますんで、レッツラ投稿です。それでは、初心者にやさしいお店づくり頑張って下さい。

私もMIOさんともども初心者にもやさしいアイランド作りに粉骨砕身せねばっ！



⬆（高知県　空手バカボン君①）
★おおっ、フューチャーイズお便器車。もちろん燃料は…。まあーとにかくエコロジー最終形態だ！こんな未来いらんよ。

がぶりよりゲーマー人生



独占公開！オロチ四天王真の秘密

☆いやいや、まさかニューフェイスチームが四天王だったとはね、オドロキでしたよ。しか～し！真の秘密は別のところに隠されていたのだ！それは彼らの「通り名」にあったのだ。

まず「乾いた大地」の社は戦闘メカザブングルのEDテーマ曲「乾いた大地」から、そして「炎のさだめ」のクリスは装甲騎兵ボトムズのOPテーマ曲「炎のさだめ」から名付けられていた！また「吹き荒ぶ風」のゲーニッツについては曲名ではなく歌い出し最初のフレーズが「ふきすさぶか～ぜ～が～、よくに～あう～♪」のサイボーグ009のOP曲から名付けられているのだ。

そう、彼らは「アニメソング」によって結ばれていたのだ！しかし、ここで壁にブチ当たった。「荒れ狂う稲光」のシェルミーだ。彼女は曲名ではない何か別のアニソン関係でつながっていると思われるが頭に浮かんできません。

アニソンにも精通していると思われるゲーメストライターの方々、どうかシェルミーの秘密を教えてください。そうしないと夜も眠れません。

それにしても、コレを意図的に考えたSNKはとってもディープだ……。

（東京都　隆♪君ⓒ）

★調子にのってSNKとアニソンの絆を探してみたところ…。ポール・アンカ『パピーラブ』、ダンガードA『その名もタクマ　スペースパイロット』

やるッス、北斗銀蜜宮（ホットギミック）

☆10／19、友人と池袋へC・レ○ォへ行く。

作戦終了後、サンシャイン地下のゲーセンに出向き、エイプレかD&D®でもやるか…と迷った挙句にいきついたのは「対戦ホットギミック」。

まずは友人が挑戦して一人目の安井せつなの子供リーチにアッサリ敗北。次の私は開始前に対戦台をチェック、いるぜ、敵。コイン投入後に対戦モード要請コールを出したら承認されプログラムドラ～イブッ！ファイナ（略）。

私と友人が2人組なのと同様に敵も2人組なので、ここで便宜上、我々を「風雲タッグ」、敵を「グルーヴタッグ」と呼称。

我らが心の友、ジャンブルーとライバル・ジャンレッドの戦いは逆水平、パワーボム、ジャイアントスイングに電気アンマとプロレス技（一部除く）の限りを尽くし、なんと風雲タッグが3連勝！しかし、悲劇は起きた。

運命の4戦目、3本目終了時点で互いに奇しくも同点、4本目に突入じゃあっ、と意気込んでみたものの、サイコロ判定でヨユー負け。コンティニュー画面で土下座して継続を求める元・心の友ジャンブルーを尻目に風雲タッグは去っていきましたとさ。

教訓「おごれる者は久しからず」→どんな金持ちでも他人におごりまくっていると金はなくなる、の意。

（神奈川県　石井啓君Ⓓ）

★ギミッカーの受難はタイツバトルに限らずCPU戦にも存在する。怪談ギミック座敷わらしがそれだ。

10月22日、小学校低学年がマイエネミー、エイプリル女史を凝視しているという状況下でおしおきタイムに突入。どうする…人として、ギミッカーとしてリボン刑は外せないが、このお子様にあんな凄いこと見せていいのか？許す？だが、二人目にして一発リーチまで買った私の財力プレイは－B：リボン、B、B、Bを押す－Bを押すぞ!!

D：「許す」

THE DAY OF SPLATTER

☆その日、私はあるマシンを探してゲーセンをハシゴしていた。気がつけばすでに8軒目。

「ヤレヤレ、これだけ探しても見つからないとは…」

心の中でボヤきつつ、もう1度広い店内を見回してみる。そのとき、信じられないものを見つけて私は一瞬固まった。

「ス、スプラッターハウス！？」

固まるのも無理はない。このゲームは私が初めて1コインクリアを達成した思い出の

☆ダンの対空必殺技「晃龍拳」、どんな意味か試しに辞書引いてみたが余り良く分からなかった。

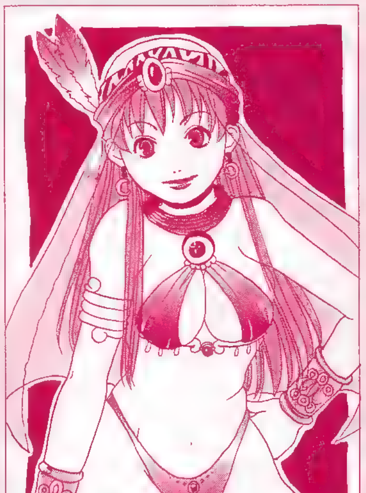
同じ「コウ」の音で「蛟龍拳」、なら「昇龍拳」にはもう一歩（でもいつかは龍になる？）」という意味になってよいのに、と密かに思う。

（宮城県　三界坊君Ⓑ）

「この娘誰やねん？・鳥？」

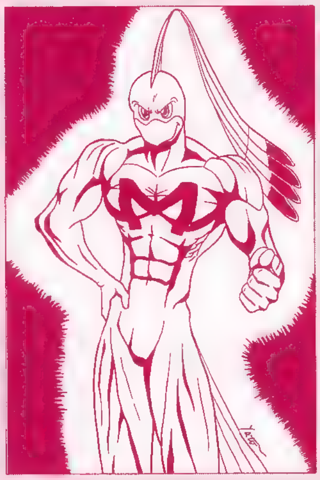
★超田渕文明の隠し遺産「この娘誰やねん」クイズの趣旨はちょっとマイナーな娘キャライラストの名前と出場ゲームを当ててもらうことにある。

そして今日もまた、マイナーキャラがさらに不遇なキャラを呼び寄せ、繋がりまくるピナツボ火山級マイナーキャラサイクル、もう止められない



➡（群馬県　いずみ爪さん②）

★この娘が春麗以上にもてはやされた時代に生まれたかった。



⬆（静岡県　YATO君③）

★アームの力は業界一だぜ！

第3回目である。

ここで！

「あの初回（エフィ）のイージーさは一体どこへ？」と、お嘆きの彼（彼女）にWチャンス！なんと今回の誰娘は2枚。どちらかを当てればOKではなく、きっちり両方当ててほしいんですけど。

1枚目のムチムチソルジャーはなんと作者様からヒント付きだ！

▲ナタ・デ・ココ好きの18歳

▲愛読書は月刊インド人

▲あ、バストは92。うふ、中3のときから。

増刊で田渕健康氏が紹介やっていたんですよ。

2枚目の肉鳥は裏表紙を飾ったこともあるような…。実はビデオゲームのキャラじゃない鳥です。でも割と最近。

前回の正解は「電神魔界の衣世」でした。

23名（ホント）もの正答者の中から、ベルヴァの歳まで指摘してくれた肉絵師コバ軍曹君に、テレカと生写真が送られるのであった。ではまた。

ゲームなのだ。「もう一度遊びたいモード」になってしまったものの、レゲーだからゲーセンにあるわけないし、かといって基板を買う金も勇気もない。
　PSに移植されることを祈るしかないのか?などと思っていたのに…。たまには普段行かない店を覗いてみるものだ。まさか、こんなところでスプラッターに再会できるとは、何という大ラッキー!!
　もちろん早速プレイする。ナタを振り回すこの音…うーん、懐かしい(笑)。数年ぶりに遊ぶとはいえ楽勝だぜ!のハズがポルターガイストであっさり全滅(オイオイ)。
　しかし何回かプレイするうちに、
「1面ボスは隅っこでパンチ連打していれば楽だったような気が…」
「確か3面のライフルは、ボス戦まで温存して2丁持っていってたよな」
「ジェニファーは3回目の変身後にパターンが変わるんだっけ」
　など当時の記憶が蘇ってきて、なんとか1コインクリアすることができた。
　'88年発売だから結構昔のゲームだけど、面白さもドキドキ感も、エンディングの寂しさも、ついでに胎内洞の難しさも、みんなあの頃のままだった。面白いゲームは何年経っても面白い!!次はアールタイプがやりたいなあ。
　ところで、探していたマシン「キャラクターコレクション」は結局見つからなかった(泣)。これでは真奈美ちゃんのミニクロスをゲットできんではないかっ!とゆー訳でバンプレストさん、是非沼津市内に1台お願いしますっ!!
(静岡県　稼がぬTRY君Ⓔ)
★いいなあ、レゲーは本当に回遊魚だよねえ。私も先日、サンセットとバニラフォと再会してホクホク顔だ(↑どんな顔だ?)。ちなみに10月下旬現在、ザ・ベストゲーム2内でスプラッターハウスの順位はブッチギリで第2位入賞という快挙ーカルトゲームの。



☗(京都府　ゆ・あ君④)
★火引弾歌手デビュー!?響渉とのユニット「Wヒビキ」を結成即日解散予定(仮)。



☗(京都府　佐々岡ゆりのさん⑤)
★止まらない涙は風に当てて吹き飛ばすの。

これ観てからプレイしてみ…私のおすすめ映画

☆最近、私はゲームをしていて「ニィッ」となることがよくあります。
　それは、映画のおかげでございます。例えば、鉄拳3のロウ。彼の動きは当然ブルース・リーを連想させる。中でも折檻キック。燃えよ!ドラゴン〜な具合のあの動き。イカスゥー!ドラゴンスラッシュなんかは、ドラゴン危機一髪etcを思い出させる。
　とまあ、映画効果で一回のプレイが普段の数倍楽しめるのです。
　レイ・ウーロンならジャッキー・チェン、エディ・ゴルゴなら『オンリー・ザ・ストロング』を観てほしい。これは、本当にイカス映画っす。ん?鉄拳3ばっかりになってしまったが、他にこれってのがないんですよね(実はあんまり映画観ないためにわからんの)。
(東京都　小宮利公君Ⓓ)
★『マイドク(脳改造ホラー(?)』見てから紐緒さん使うとか。



☗(千葉県　石坂司さん⑥)
★ハムスターと一緒にオリの中で育ち、育て主(?)は発狂した生物学者。爆田博士だったりしてね。アミュージングストーリだ。

☆彩京の社名が最強になったらカッコイイと思う。
　先日、地元のゲーセンに行った(3カ月ぶり)。「痛快!GANGAN行進曲」があったのでレッツプレイ!ぜんぜんうまくできなくて、悔しかったので、家に帰りゲーメストの攻略を切り抜いて「GANGANムック(自家製)」を作って勉強(ADKの小部屋もはさみこむ)。
　その後、クリアできてよかったよ。
(埼玉県　Matt-B君Ⓖ)
★己ムックーアイランドに日々寄せられる「ブレイカーズ増刊出せオ〜ウワ〜オ」、「キャノダンムックでオキョキョキョ!」という荒ぶるソウルも一発鎮魂。イラスト切り取って己アイランド、己編集後記まで作るのはやりすぎか。
　しかし、ADKの小部屋付きとは死角なしですなー

☆最近、「ファイティング武術」しかやっていない。
　3日でクリアしたけど「武術ゲージ」を使った「絶招技」が決まらなくて…。途中までは出るんだけどネッー。
　いいゲームなのに、やっている人が少なくてさみしい…。私の行くゲーセンでも、私一人しかやってない気がする。私専用台と化してますネッ。
　でも、専用台なので「刹那くん、すてき〜♥」とか「イヤ〜ンかっこいい♥」などと叫べるのでちょっと嬉しいかも(笑)…。
　もしかしたら危ないやつだと思われてるかな…。みんな口に出さないだけでそう思ってるような…(笑)。
(北海道　結城風丸さんⒽ)
★喜んでいいのか悪いのか。

☆11月15日号の私立ジャスティス学園の記事を見て、使用キャラ早くも決定!英雄と響子に決まり!
　特に英雄はプロフィールを見て、まさに我が分身となるにふさわしいキャラであると確信しました。
「口下手で、人付き合いが苦手。私生活はまじめで、酒もタバコもやらない」なんて、まるで私自身のことをいっているようです。
　ここまで、自分に近いキャラは初めてかも、発売が楽しみです。
(愛知県　不幸な幸運男Ⓘ)
★ちょっくら発売が伸びたが(12月予定)、みんな学園バトルを待っているのだースクールウォーズだよー、夕日ケ丘の総理大臣だよーetc。

☆文化祭でイラスト展示をしたんですが(イラストレーション部なので)、ガロンのイラストを見た女子高生が一言。
「ワイルドハーフだ」
　ちがうって…(泣)。
(東京都　しそうありゅう君Ⓙ)
★ハーフなずれちがいぶりを見せてくれる。

☆ホットギミックでCPUに勝ったのに脱がさず「許す」を選択しているおやじがいた。すごい精神力の持ち主だ。オレはひたすら連打…。
(滋賀県　皿粉君Ⓚ)
★侍どもを呼び出す鍵になる、とだけ言っておこうか。

燃えよ青春!!



俺はシューター、アーユーシューター?

☆シューター友達ができた(創った)。おらあっ、やったぜー2Pだ、同時でシューティングゥ!!…ダラ外、なに?パワーUPの量が1Pのときと変わらん!そげなあーボカーン(パワー不足で爆破)。
まだまだ行くぜRAY-STORMぅ!!…あっ、その敵にロックすんじゃねえぇぇパワーUP不足は何とかなるが…ボシュウゥ(ロックオンの取り合いで見境いをなくして死亡)なんか同時PLAYなのに1P時より全然進まん…。
他にねえかな…。あっ、あれだよ友人!友人「えっあれ」言うまでもなく怒首領蜂。なんてったって親切にパワーが×2、"よし!友人、まずはC-TYPEだ"メストの受け売りでヤンス。
「レーザーとショットか…」レーザー強化のほうが強そーだな…。
「よし、レーザーだ!」
友人「YES SIR」

友よすまぬ、本当に正しいのはショットだよ。君がもう数人にレーザーを勧めてしまったのが悔やまれる。スイマセン、情報源は私です。私はショット使ってます。
友「レーザーでいくぜ、俺はレーザーだあ!」
ああ、まあいーや。話を戻して…2P怒首領蜂。
友「ダメデス、画面が背景より弾のパーセンテージのほうが高いデス」
俺「これはこういうゲームなんだ、あきらめな」
…数分後、何が危険でなにが安全なのか…ボンバーをいつ使ったらいいのかわからん状況下で俺たちは塵になった。
この弾幕なら最後に1P vs 2P(スプライツみたいに、互いの弾+αが上から山のように降ってくる)なんてのがあってもこのゲームならできると思う今日この頃。
シューティング二人同時プレイの感想。
○熱いあいつと二人でGO!
○パワーは片方に譲っとけ!
○友と競り合うあまりに仲良くEND
○友情パワー合体だ。重なり合って二重攻撃
○気の合うあいつがいなけりゃ一人で二人だ!!(弾が撃てぬ)
○狭い筐体であいつを押せ!
○終わった後は反省会だあ
○他の奴らも引き付ける
この友情パワーで
明日の敵も粉砕だ
ゆけ、僕らの願いを持って
憎いあいつ(自機)が空を
行く END

(神奈川県 俺の尻尾は90万点君Ⓜ)

★友達をバリアやアイテムキャリア代わりにしたり、友クレジットで復活などはもってのほかということですね~。
先にゲームオーバーになって、弾幕の中に取り残される友軍機を見捨てるときは心が痛むぜ。

☆メストに自分の投稿が載っていたのを、友人に言われて4カ月後に知りました。

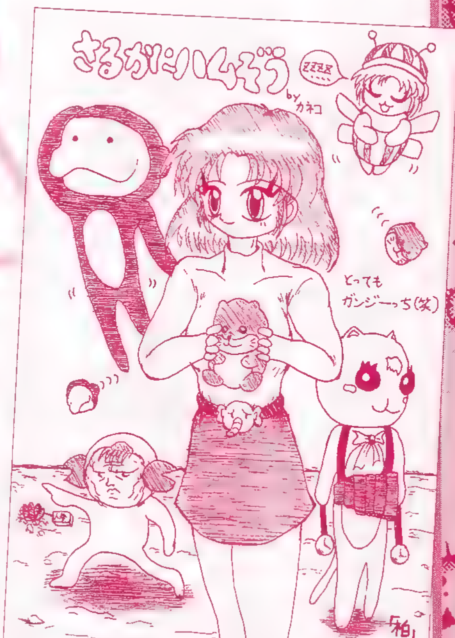
(福島県 CCO君Ⓝ)

★本誌を買って、アイランドはもちろん君こそゲーメスト(ハイスコアね)、増刊告知、目次のむーちゃんまでも目を通しておくが吉。立ち読み確認は超凶、念視・未来視は中吉、印刷所潜入は人間裁断機挑戦刑だ。私は超凶人。

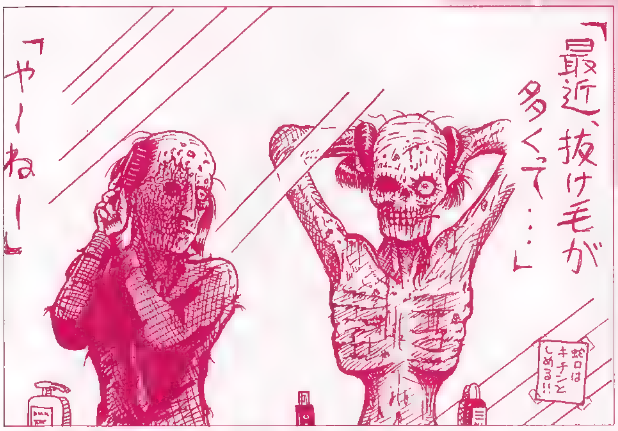


➡(埼玉県 沖弓画家A君⑦)
★モーコンプリクラとか無理?どのフレームもおっかねえ
犬木加奈子先生プリクラ以上にヤバ目の製品を。

☆そういやあサイキックの「バーン」と「キース」ってライディングファイトの命知らずのハンターと同じ名前だが…なにか関係が!?(両方ともタイトーだし!)バウンティーハンターがサイキッカーにっ!?
本当だったらどうしよう…。
(東京都 みやむー大好キッス君Ⓛ)



⬆(福岡県 おいっす柏うどん君⑨)
★はりきっていってみよう!残ハムスターが百万匹ほしい。



⬆(大阪府 AAA君⑧)
(AAA君コメント…カゲオ&ネイル、ゾンビ1年生の二人はいつもドジばかり。博士も少々もてあまし気味「ゾンビだけにしかばね~な~」)うむ、毛根を狙撃しよう。



⬆(愛知県 山田かに蔵さん⑩)
★己を買えるのがサイボーグの旨みだぜ。



☆RYU-FINALすごいです。第1話からいきなり最終話のような展開。これで終わってもおかしくないっす（本当はよくない）。中平先生がんばってください。楽しみにしています。

（山口県　田野玲雄奈君⓪）

★励ましのお便りはゲーメスト編集部「中平先生」激励係までヨロシク。

「拝啓 ハイテクランド代々木のレイフォース様」

☆7月9日から、18日までの間のどこかで、ついに姿を消してしまった貴女へ……。

8日に何気なくプレイしたのが、最後になってしまうとは思ってもいませんでした。

数々のビッグタイトルの攻勢を凌ぎ、続編・レイストームの登場さえはねのけて、これまで生き延びてきた強い貴女が、まさか新しいという以外に何の魅力も持たないようなゲームなんかに、取って代わられてしまったなんて、悔しくて、今も認めたくありません。

貴女に初めて逢ったのは、'94年5月6日のこと。弟がプレイして見せてくれた、貴女の姿、見ている風景、BGM、凄く綺麗でした。――それで思ったんです、自分なんかにゲームはできないって決めつけてた、まったくゲーム経験のなかった私が、自らの手でプレイしてみたい、貴女に近付いてみたいって。

最初は他の店でプレイしてましたけど、半年くらいで次々と姿を消してしまって、貴女だけが生き残ってくれました。

「ここにある内に1コインクリアできなかったら、絶対後悔する！」

そう思って必死で取り組んできた私が、そこにたどり着くまでには23カ月もの時間を要しました。――そのとき私、ただただ達成感と幸せしか感じませんでした。結末が貴女の死だと知っていたにもかかわらず。……最後まで敵の攻撃という試練に耐え抜いた者だけが、貴女と本当に一つとなる資格を得る。貴女の功績を称えるエンディング曲の旋律を、自分自身に向けられたものとして聴くことができる、だから幸せになれたんだ――今考えるとそう思えます。

そういえば、私がなぜ貴女と縁があったのかを、まだ話していませんでしたね。……

それは私が近くの病院に通っていたから。最初出会ったのも、「6日病院行くよ」「じゃあハイテクだ」っていう理由からでした。

通院の楽しみは貴女との逢瀬だけ――いくら飲んでも病気を治してくれない薬は、けれどもまったく同時に、私と貴女とを結んでいる最後の絆でした。検査の結果が悪くてどんなに落ち込んだときでも、ヘッドホンから流れるステレオサウンドと、基板オートの倍くらい速い連射は、いつでも力強く私を励ましてくれました。貴女は正に私の心の支え、無二の友といっても過言じゃなかったんです！

たくさんのゲーム友達、懸賞論文やアイランドへの掲載、何十回ものプレイ――とりわけ印象に残っているのは、開発者を含むネットの仲間が見守ってくれた中で、1コインクリアできたこと！――数え切れないほどのいい思い出を残してくれた貴女。ノーミスクリア目指して、これからもずっと付き合っていくつもりでした。それなのに…貴女はあまりにも唐突に、もう手の届かない闇の彼方へと、本当に旅立ってしまった……!!

悲しくて寂しくて辛くて、まる1日声もたてずに泣きました。3日間何も手につきませんでした。……1週間かけて気持ちを整理して、ようやくこの手紙を書いています。

実は今、私、貴女の同人誌を作っています。書きたい想いがあり過ぎて、草稿段階で140ページという、気違い沙汰になってしまいました。あまりに遅過ぎましたけど!! 否、遅くなってしまったからこそ、完成させなければいけないのだと思います。いずれ姿を消す宿命のアーケードゲームであった、貴女という素晴らしいゲームの存在を、不滅の形で残すために。「ゲームは古びることや、ゲーセンから消えることでは死なない、プレイヤーが愛し、語り続ける限り生きる」と力付けてくれた、友人たちに応えるためにも。

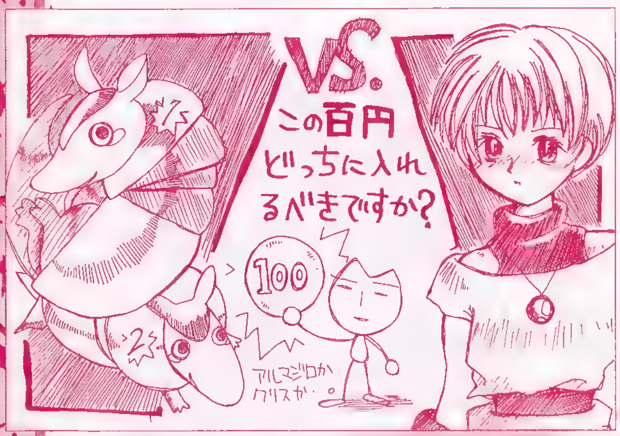
……会社の仕事に加えて家事をも背負い、わずかな自由時間のすべてを費やして、休むことも遊ぶことも許されずに原稿を書く日々は、正直言って地獄です。でもこの別れが、「私は本来の寿命を遥かに超えて、今まで側にいてあげたのだから、この先は自分一人の力で、成し遂げて見せなさい」という、貴女が私に与えた最後の試練なのだと思って、頑張ります。耐え抜いた後に、1コインクリアのときのような、至福の達成感が待っていることを信じて……。

だから、どうか、宇宙のどこかから、私を見守っていてください。

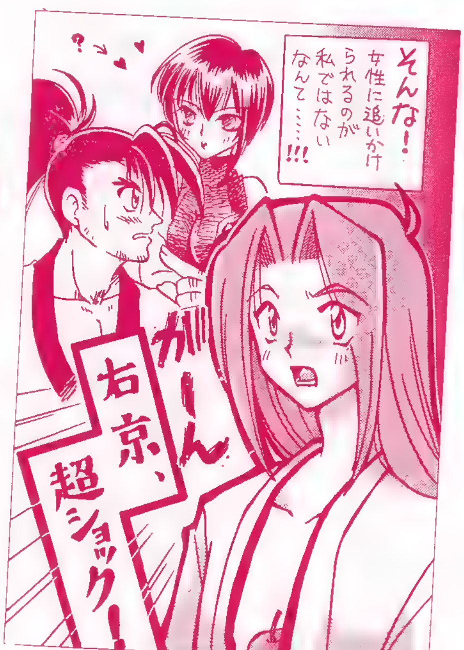
腕を壊してもうゲームのできない私が、心の底から愛せた、最初で最後のゲームとなった貴女へ――38カ月もの長い間、今まで本当にありがとう。そして、さようなら。

ようやく任務から解放された貴女に、永遠の安らぎがあらんことを……。　敬具

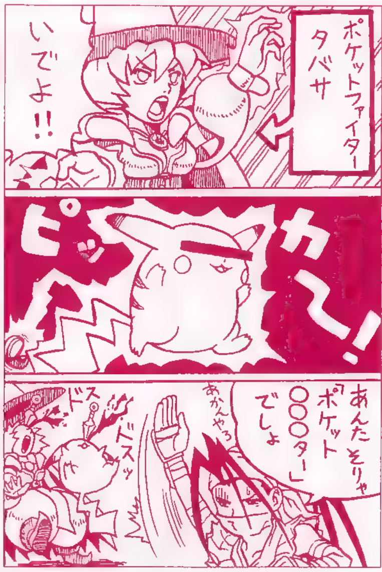
（静岡県　新宮・MNT・智子さんⓅ）



☗（東京都　シャナさん⑪）
★「80歳までに20本の歯を残そうね♥」　「アルマジロは貧歯類」ということでアルマジロレーシングに100円玉一個入れる。



☗（石川県　山本佳織右京様命さん⑫）
★右京モテモテ侍奪回への巡礼が今始まる。シリーズ化しそう。



➡（福岡県　ハイパーT君⑭）
★ピ〜チュウ瀕死でチュウ。

超芸魂



➡（北海道　木村竜久君⑬）



➡（東京都　混血BEM君⑰）
★女の涙もオロチ方面にはイマイチ効果薄。君たちオロチの子ゴーゴー。



➡（埼玉県　石井端枝さん⑮）
★牙神データ：好みの女性…ガードの堅い人。



➡（東京都　Eあかりさん⑯）
★鉄心立って！立ってよ！



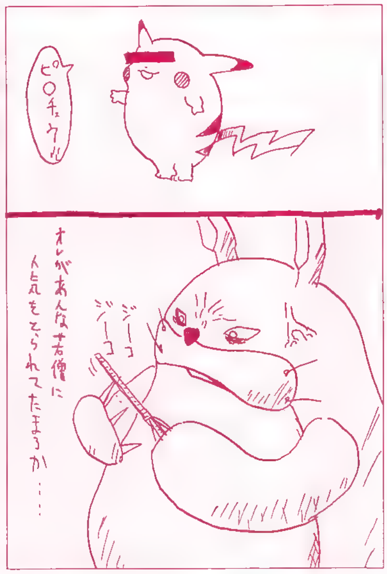
➡（愛知県　自動人形君⑳）
★鉄拳悪魔超人作ります。ステカセキング！ブラックボール！ツタン熊メン！アトガンジャクースプリングマン！バッファローマン！アジュリアマン！冬です。



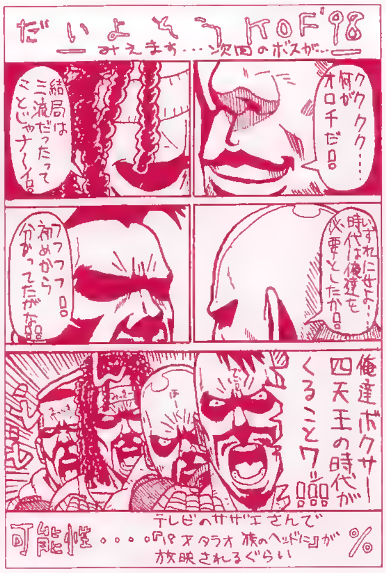
➡（京都府　MIMIL君⑲）
★オトコマエ〜。って男の人の前っつー意味？キャッ！



➡（東京都　素敵☆凡人君⑱）
★恋愛シュミレーションここに極まる。話しかける→シゴキ。



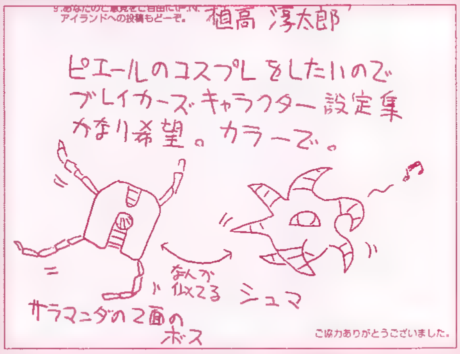
➡（埼玉県　春風のんた君㉑）★ピカ○ユウネタは何故カ殺伐としたネタばっかり。仏滅だぜ。



➡（東京都　佐藤浩範君㉒）★ボクサーだから、というわけではないけど、4人が4人とも地を司ってるような。



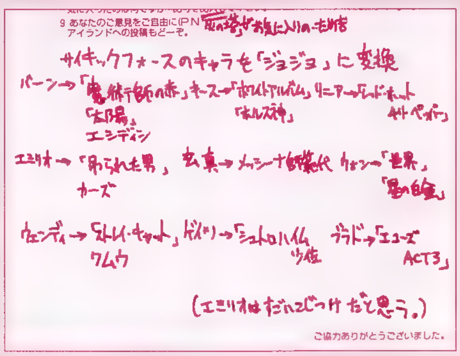
➡（福岡県　漢印空手4th君㉓）★もうちょっと気の効いたからくりはなかったのですカユガちゃん。



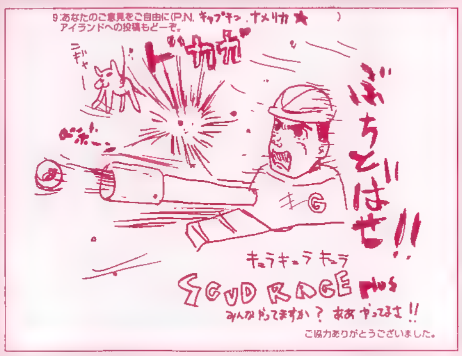
⬆ライフフォースの奴も誘って○○T触手班結成。㉕



⬆１人じゃないからいいのか。㉔



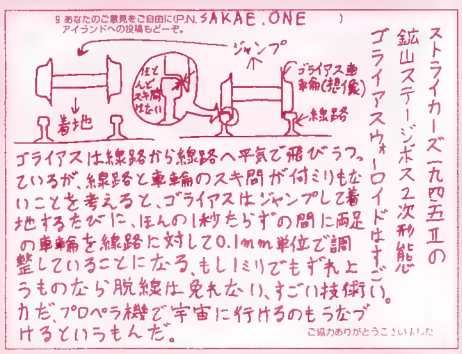
⬆もはや定番、今月の飛呂彦センセイ。㉗



⬆西太后のツボ女を思いだす。㉖



⬆「間に合った人いますか？」、「アンケート書いてる現在10月27日」など、つっこみ数およそ五万！㉙



⬆「ゲームだから」は通用しない!?ちょい空想科学読本ライクだ。㉘

つっこみ三昧

☞ゲーメストをオモシロクするために（㊊…ほうほう）

1、紅一点、昔みたいに女性ゲームライターを雇う（㊊…きらり屋さんとMIOさんがいる！）

2、まだゲーセンに登場してないゲームは、その攻略記事の最初のページにゲーセン登場予定日を必ず記入する

3、毎号必ず"てあたりしだいゲームリスト"を載せる（できるだけ多くのゲーム発売日を載せる）

（広島県　木賃ふくよし君Ⓠ）

⬆データデゴ（仮称）が華々しくご商談を乗っ取ってデビューするのでゲームリストはおまかせ!?

☞料金受取人キムにはならないのですか？

（東京都　若林春幸君Ⓡ）

⬆キム？ああ、払ね。

☞ダメルティ最高！

（山形県　ヲノデラ君Ⓢ）

⬆むーちゃんに勝ったかな？

☞首領に従う働き蜂で「首領蜂」。良かったね、蜂で。働き蟻だったら「首領蟻」。かっこ悪いし言いづらい。ラスボスはモハメド・アリか？（寒すぎ）

（埼玉県　ケロパス君Ⓣ）

⬆火蟻よ、今夜も蟻がナ。

データデゴとは

☆ありがたいことに、毎号読者諸君から山のように送られてくるアンケート葉書。そこはゲーマーたちのトレンドから、事実だけに超ブルー入る誤植の指摘（11月15日号のアンケート締め切り誤植は史上最多のつっこみ率）までピリリとホットなデータの集積地帯であった。

集計結果から得られたゲームセンター内部の動向、プレイヤーがメーカーに求めている真のゲームとは、今回のアイランド月間賞は(後述)など、変幻自在に移り変わるデータを逐一ピックアップ！それがこの「データデゴ」なのです。よかった。今回アイランド大賞以外はアンケート葉書から無作為に100枚を選び集計の対象にしました。

ちなみに、〝ご商談の場〟は月１ペースになりました。引き続き掲載情報は募集しているのでお葉書よろしく、だ。

年間アイランド大賞復活のお知らせ

☆'94年3月に設立、第１回'94年度大賞発表は行われたものの、近ごろでは月間賞発表すら消えていたビッグイベントが遂に蘇ります。

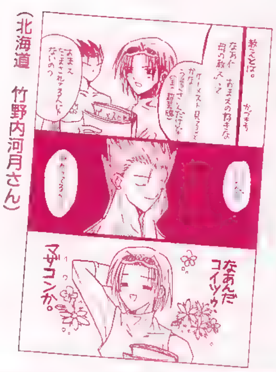
アンケートハガキの「今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？」という項目に投稿作品PN後の①、②、③といった数字(イラスト)、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒの英字（文章作品）を一つずつチョイスして記入ください。毎号集計してこのコーナーで優秀作品を逐一発表し、ノミネートされた作品の中からさらに年間アイランド賞作品を選出するというカラクリになっています、もちろん豪華な副賞も健在(○EO−×EO6×?基板?ひょっとして?)。

まあ大賞があろうとなかろうと、アイランドはアイランド。これからも人情、そしてマッドネスが光る投稿をよろしくお願いします！

☆ゲーメストアイランドでは皆様のお便りをお待ちしてます。締め切りは毎号発売の10日後くらい、滑り込み投稿中歓迎でーす。本名の後に掲載回数を記入するのがモテる秘訣だ。グッとくる作品には特製テレカがプレゼントされるので住所氏名を忘れずにね。

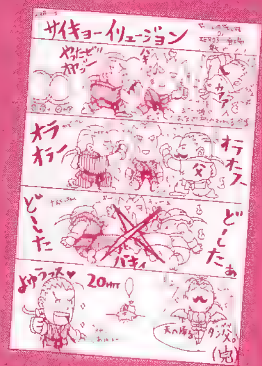
さあさ、大掃除の合間に！中間テストの息抜きに！
アンタが　お葉書などで　投稿三昧だ！（ビシバシチャンプ調）

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメストアイランド係



（北海道　竹野内河月さん）

募



10月30日号バンシーヴォイスfrom読者様

◎表紙の感想、煙の雰囲気が出ていて良かったと思います。
◎ゲーメストを読み始めて7年になります。しかしアーケードゲームをプレイする時間もあまりなく、歳を取るばかりで腕がついていかないのが悲しい。
◎今号の付録?ありましたか?（㊙…盗まれとるー）
◎付録のポケファイポスター、嫁さんがかわいいから貼ろうといいだした。
◎最近、ゲーム業界において１つのブームとなっているのがセンチメンタルグラフィティです。うちの店にはセンチの景品がありますが、それらを囲む人の群れには圧倒されるばかりです。これがもし、ときメモと同じようにアーケードに移植されたらどんなことになるのか、考えただけで…。
◎高速連射や初心者モードの付いたG−ダライアスver2、難度の上がりかたや、奥の深さがよいストライカーズ1945Ⅱ。今秋のゲームセンターではシューティングばかりやっています。



ポケットコマンドー(無造作に昔のコマンドを載せようコーナー)
「1日3度は土手で輪唱」

真サムライスピリッツ覇王丸地獄変より〜服部半蔵〝忍法影舞〟
「➡⬅➡⬅➡⬅⬇＋BCD」
ドラグーンマイトより〜レジー〝ダークオーラブラスト〟
「(体力ゲージ点滅時)➡⬇⬅⬆＋P同時押し」
サイキックフォースより〜〝キース使用方法〟
「コインを投入してから全ボタン（3ボタンとスタート）を押し続ける」
龍虎の拳外伝アートオブファイティングより〜不破刃〝闘神翔〟
「⬇⬇＋C」

10月30日号アンケート結果

「好きなゲームのジャンルは何ですか？（10/30号）」

対戦格闘（73）
シューティング（17）
アクション（3）
ない（3）
すべて（2）
パズル（2）
☆強いぞ格闘ゲーム。メスト本誌の誌面にもこのムードが反映されている。

「今！熱中しているゲームは何ですか（10/30号）」

ポケットファイター（23）
K.O.F'97（24）
MSHvsSF（20）
ヴァンパイアセイヴァー（9）
特になし（5）
鉄拳3（5）
コンシューマー（4）
ストⅢ（2）
その他（8）
☆その他は少数意見（ロッドランド、風雲スーパータッグバトルなど）

11月15日号アンケート結果

〈今、熱中しているゲームは何ですか？〉

ポケットファイター（35）
K.O.F'97（23）
ストライカーズ1945Ⅱ（10）
MSHvsSF（5）
ヴァンパイアセイヴァー2（4）
特になし…（4）
G−ダライアス…（4）
鉄拳3、バーチャファイター3tb、コンシューマーゲーム、Gダライアスver2、ストリートファイターⅢ、ヴァンパイアハンター2…各（2）
その他…（3）
☆MSHvsSFからポイントを吸い取る形で、プレイヤーの関心はポケットファイターに移っていった。

〈早くプレイしてみたいゲームは何ですか？（11月15日号）〉

私立ジャスティス学園…29人
ストリートファイターⅢ　セカンドインパクト…17人
侍魂…14人
バーチャロン　オラトリオ・タングラム…12人
サイキックフォース2012…12人
スーパーリアル麻雀P7…6人
☆ストーリーやキャラが明らかになったサイキックフォース2012が早くも大人気。発売は来年らしいが。

PS　スクウェア　11月20日発売　5800円(税別)

スクウェア初の本格シューティング！

アインハンダー

1997　スクウェア

最近、シューティングが少ないとお嘆きのアナタ！これですよ、これ！

家庭用ゲーム機のシューティングゲームっつーと、最近はアーケードからの移植が多い。それはそれで嬉しいんだけど、やっぱりオリジナルをやってみたい。もちろんアーケード並みの興奮、完成度で…。

「面白いシューティング、出ないかなあ」

そんな僕らの願いを、スクウェアがかなえてくれた。その名も「アインハンダー」。まったくオリジナルの硬派な横シューだ。

CDアクセス中も画面は止まらない！

「でも、家庭用ってステージ間やボス前でCDアクセスして画面が止まるじゃん」

やっぱりアクセス時間って、すごく気になるよな。ゲームの進行を止められちゃうから、なんか冷めちゃうんだよね。

この「アインハンダー」はそんな心配はない！ゲーム進行中にCDを読み込んでいるのだ。ボス前だろうとステージ間だろうと、まるでゲームは止まらず、自機も操作できる状態で、いつまにかCDアクセスしているのだ。

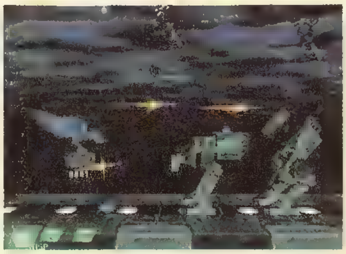


初・中・上級用と自機は3種類の中から選べる。

多彩な武器で撃ちまくれ！

システム的に大きな特徴は、「ガンポッド」なる特殊武器。全部で8種類＋αあり、特定の敵を倒すと出現する。これを自機のアーム（腕のようなもの）にとりつけると攻撃可能となる。ボタン1つでガンポッドの位置を自機の上か下かに切り換えられ、攻撃方向を変えることができる。

もう一つの大きな特徴は、得点システム。連続で一気に敵をやっつけていくと高得点になる。スコアラーなら一度はチャレンジしたくなるね。



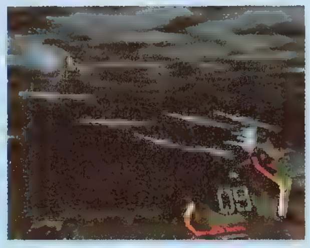
高得点を狙うなら、できるだけ敵をまとめてやっつけていこう。

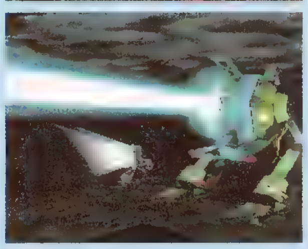
ボスキャラだってハデに動くぞ！

やっぱりシューティングの醍醐味はボス戦。あのテこのテで攻めてくるボスたちをチラッと紹介！

ドラッヘ（ステージ1ボス）

最初のボスキャラが、このドラッヘだ。ビーム、ミサイルといろんな攻撃を仕掛けてくる。1面のボスなので、それでもラクに切り抜けられるはず？





ゲシュテル（ステージ5中ボス）

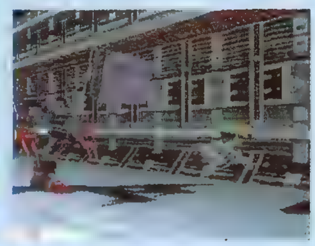
ステージ5の中盤に出てくるゲシュテル。暴れん坊サル、って感じな動きがユニークだ。怒らせると障害物を投げてきたりするぞ！ガンポッドの選択も慎重に。

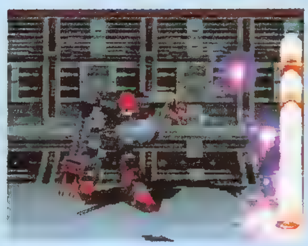




シュピンネ（ステージ3ボス）

シュピンネはバカでかい図体だが、実際に戦うのはその先端。上下のアームからバルカンやビーム、正面からはリング状のレーザーと波状攻撃！



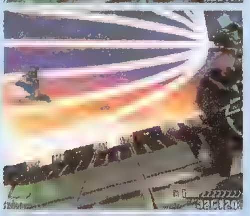


デューラー（ステージ5ボス）

某アニメに出てきそうなデザインのデューラー。バルカン、バズーカ、放射レーザー、ミサイルなど、見ているだけでも楽しい！（ってそれどころじゃないか）











SS バンプレスト 1月発売予定 6800円(税別)

この画面で今は我慢せよ
速攻生徒会

今回はゲーム用描き下ろしイラストから鉄腕必殺技の画面まで公開しちゃうよォん。

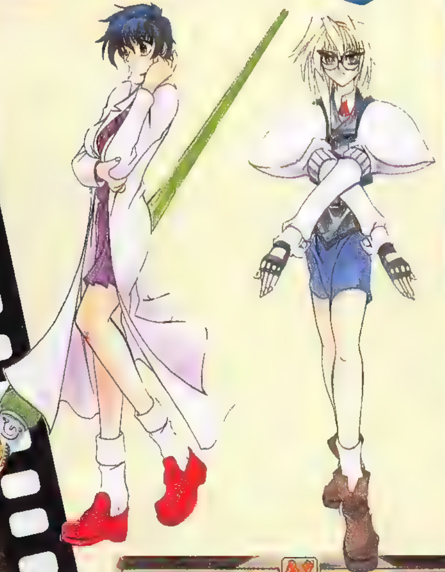
まずは下にあるイラスト&画面写真を見てくれ。まずイラストは原作者である小川雅史先生がゲーム用に描き下ろしてくれた、ゲーム中でのコスチュームを着たヴァージョンの新イラスト。ファンならばこれを見るためだけでも買いッ!って感じなのに、ちゃんとゲームできちゃんだからたまらない。

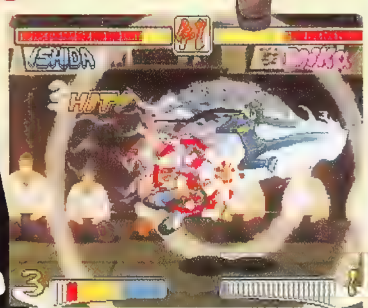
　画面写真については、いわゆるスーパーコ○ボとか超必○技とか呼ばれている、まぁゲージを使ったときのものだ。画面を使った凄い技(笑)演出についてもサターンのハード&メモリの限界に挑戦したものになっているので、そのデキをとくと観察するべし。





井伊みかの鉄腕必殺技が、加藤哲章にクリーンヒット!





派手な画面演出って、結構メモリくうんだよねぇ〜(苦笑)。

勝ち画面も初公開だ!

ここにて紹介するのは、いわば勝ちデモ画面。もちろん小川先生による描き下ろし原画を再現したものなので、そのデキはピカイチ!性格に合った台詞もついて、言うことナシって感じですな。



奥でうなだれている井伊みかにこそ、美学を感じてたりして?

あんた、そんなこと言ったって結構苦戦してたじゃん(笑)!



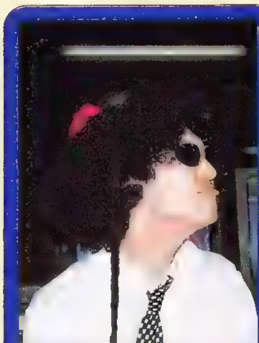


やっぱ本多愛のキーワードは無敵。これに尽きるよネ!

本誌 石井ぜんじ 編集長 VS 格闘博士



石井ぜんじ
言わずと知れた本誌編集長。『速攻生徒会』ではプロデュースから当たり判定まで、すべてのことに携わっている。



格闘博士
東京ゲームショーに来ていたゲーム博士の兄弟。格ゲーに長けており『速攻～』をプレイするために来日している。

格闘博士(以下、㊕)「まず最初に『速攻生徒会』をゲーム攻略のプロフェッショナルであるゲーメストがプロデュースするにあたって、どういうトコロを注意したんじゃ?」

石井ぜんじ編集長(以下、㊙)「まず基本的なコンセプトとして、普段ゲームセンターで遊んでいるゲームと同等か、それ以上のものを家庭用オリジナル作品として提供したいというところです」

㊕「じゃが何で『速攻生徒会』はポリゴンじゃなくて2D対戦格闘ゲームになったんじゃ?」

㊙「2Dじゃないとキャラ毎にまったく違うグラフィックとか、極端に違う技なんかを組み込むことができないんですよ。スピードキャラはもう、尋常でない速度で謎の軌道を描きながら動きまくりますし、投げキャラは遠く離れた相手を吸い込むように投げます。3Dだと変に見えちゃう『速攻～』のムチャクチャ具合も、2Dだとシックリくるんですよね」

㊕「2Dの対戦格闘ゲームである『速攻生徒会』じゃが、それはゲームセンターにある対戦ゲームを遊んでいる人なら、すんなり遊べるということなんじゃな?」

㊙「感覚的に近くなっているところはありますね。ゲームセンターにある格闘ゲームの基本的な部分を残しつつ『速攻～』のオリジナル要素を入れていったという感じです」

㊕「オリジナル要素とは?」

㊙「ダッシュ攻撃からの連続技があったり、技の中にはマニアックな性質を持った技があったりと、色々です」

㊕「マニアックな技というと?」

㊙「例えば使ってみたら使いドコロがわからないような技だけど、実はタイミングや間合いによっては空中コンボに使えたりとか」

㊕「ところでダッシュからの攻撃がそのまま連続技になり得るということじゃが、それは暴れたもの勝ちな大味なゲームになる危険性はないのか?」

㊙「まず最初にバリバリ動けるゲームにしたいというコンセプトからそうなっているわけですが、ちゃんと全体のバランスは見ていますんで安心して下さい。対戦も上級者同士の対戦だと最終的にはチマチマしたものになってしまうかも知れませんが、この技だけ出していれば勝ちというような調整にはしません。対CPU戦だけならそれでもいいんでしょうけど」

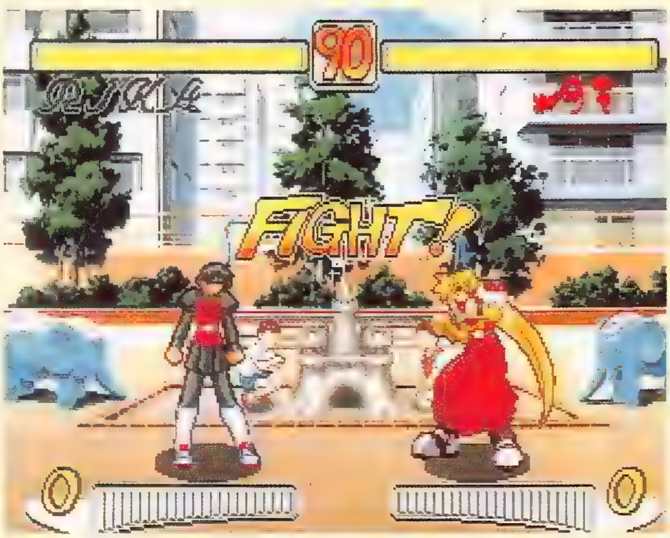
㊕「じゃが攻められたときに、どうやって反撃すればいいんじゃ?」

㊙「ゲージを使用して発動する、回避行動的なシステムはありますよ。立ち位置を変えてくれるんで、それを利用して逆に相手を画面端に追い込んでしまうという戦法も考えられますしね」

㊕「全キャラが同じ回避なのじゃろうか?」

㊙「忍者だったらボフンと消えて出現するとか、色々と考えていますよ」

㊕「むむう。まだ色々と聞きたいことがあるのじゃが、それは次号以降に楽しみとしておくことにするかの」



もうすぐ、キミの家でもこの「ファイト!」コールが聴けるぞ!



tbならではの楽しみ方で遊んでね!

Virtua Fighter 3tb

©SEGA 1993,1997

せっかくチームバトルモードがあるんだから、友達とチームを組んでプレイするってのもいいぞ！
担当：ちゃっきー

tbっていやあチームバトルモードでしょ

チームバトルモードのヒミツ

どうでもいいけど、チームバトルモードにも少林寺が使えないのはちと残念かも…？

tbを象徴するものといえばチームバトルモード。ご存じ、1本につき1人のキャラで戦う、というモードだ。
　現在大抵のお店は3本先取の設定になっていると思われるので、ここではそれ（＝3on3形式）を基準に話を進めていこう。


3人同キャラでもいいけれど、せっかくだから色を加えたい。

オススメは〝真ん中ジャッキー〟

〝バーチャ〟はそんなにやっていないので、使えるキャラは1キャラだけ。でもせっかくのチームバトルモードなんだから、やっぱり複数のキャラで構成したい…なんて思っている人はいないだろうか。そんな人にもオススメしたいのが、このスタイル。メインキャラを両端（1人目と3人目）に置き、真ん中をジャッキーにするのだ。ジャッキーは基本に忠実なキャラなので、VFをそれほどやっていない人でもわりと簡単に扱うことができるはず。エルボースピンと投げの2択だけ覚えてしまえば、それなりに闘えるぞ。
　さらにジャッキーというキャラは安定度が高く、2番目という位置にピッタリ。最初のメインキャラでリードを奪い、2番目のジャッキーで確実に相手の体力を減らす。そして最後の締めは、3人目のメインキャラで…なんていう展開が理想型だ。
　じゃあ、ジャッキーがメインの人はどうするのか？う〜ん、同キャラでいきますか。


相変わらず安定しているジャッキー。使いやすさもピカイチですな。

ラウンド毎の体力回復

設定にもよるが、1本取ったあとの体力回復に差があることは、もう周知の事実。これは、どのような要素によって決まっているのだろうか。その要素を考え、チームバトルモードならではの戦術を組み立ててみよう。

①タイム
　まずひとつは、ラウンド終了時の残りタイム。単純に、残りタイムが多ければ多いほど回復する体力は大きくなる。

②勝ち方
　同じ勝利でも、その勝ち方によって回復の度合いが違う。もちろん、回復の度合いがもっとも大きいのはKO勝ちだ。相手の体力を0にして勝つこと。基本ともいえるこの勝ち方が、もっとも回復する体力が大きくなる。
　対照的にリングアウト、タイムオーバーによる勝利は、回復の度合いが小さい。同じ時間を残して勝った場合でも、リングアウトよりもKOのほうが体力がたくさん回復する、というわけだ。
　このふたつの要素を使い、ちょっとした（こすい）戦術を紹介しよう。それは〝自殺〟。こちらの体力はあと少し。とてもこのラウンドが取れるとは思えない…。そんな状況になったとき、なるべく時間をかせぎ、わざとリング外に身を投げるのだ。そうすれば、相手の体力が大きく回復することはなくなり、次のラウンドを有利に進めることができる。2本先に取っているような状況では、特にこの方法の効果が高いぞ。


もうダメだぁ〜と思ったら、体力カプセルにならないように自殺する。


リングアウトなら、回復量は少ない。この体力差なら、何とか勝てそう。

tbならではの新コンボ

tbになって技の浮きや性質が変化し、新たに入るようになったコンボは結構ある。アドバタイズで紹介しているウルフのコンボなどに代表されるように、特にバウンド系のコンボが豊富になっているようだ。
　てなわけで、ここでは新たに発覚したtbならではの新コンボを紹介しよう。探せばまだまだあるかもよ？

WOLF


グリズリーラリアート
スクリューラリアート

スクリューラリアートが地上でヒットすることが条件。1発目のスクリューフックで相手が浮いてしまったときはダメだ。

JEFFRY


ニーアタック
フルスイングハンマー

フルスイングハンマーが、しゃがみ状態にヒットすること。実戦では…。同じ条件、葵限定で⇦K+G↓⇩K+Gなんてのも。

この一戦を考える



tbになって、ガラリと雰囲気の変わった鷹嵐。鷹嵐特有の強い部分、弱い部分が総じて変更されたことにより、対戦模様に大きな変化が見られる。そしてその変化は、鷹嵐側よりむしろ、鷹嵐を相手にする側に求められることになる。

その典型例がカゲ。今までは、散弾螺旋裏蹴りオールヒットという大きな武器があった代わりに、肘などのメインとなる中段攻撃をガードされたあとのもろ差しが苦しかったカゲ。その両方に変化が見られるtbでは、はたしてどんな対戦になっていくのか…。

VF3での結論

KAGE		TAKA ARASHI
7	VS	3

（ゲーメスト本誌9月30日号より）

散弾螺旋裏蹴りが連続でヒットし、その後流影脚による安定した追い打ち。発生8フレームの立ちPからの連続技で、鷹嵐の体力を半分持っていけるのは大きい。また、順逆自在が非常に投げ抜けしにくいことも、鷹嵐には苦しい要素。肘よろけからの順逆自在などは、ほぼ確定に近い。

これに対し鷹嵐側は、強力なキャッチ技であるもろ差しの有効活用で対抗。カゲのメイン打撃、肘をガードしたあとのもろ差しは、カゲ側がしゃがみPや龍尾閃といったしゃがみ状態の技を出さないかぎり回避不能。これらは当然打撃でつぶされ、大ダメージになってしまう。

勝負を決めたのが、後転の


鷹嵐泣かせの散弾裏蹴り。立ちPから半分確定ってのがすごい。

存在だった。究極論になるが、肘ガード後の鷹嵐の強力な2択も、後転によってすべて無効化されてしまうことが判明。もしカゲ側がこれを完璧にこなしてきたら、鷹嵐側が勝つチャンスはかなりせばまることは間違いないだろう。

最終的な点数をつけるにあたって、この後転をどう扱うかは非常に悩んだ部分でもある。結局、性能的にカゲ側がかなり勝っていること、起き攻めなどによる鷹嵐側の一発が捨てきれないことを加味し、最終的にはこのような点数に落ちついたのだが…。

変わりすぎて謎？tbでは…

この組み合わせは、鷹嵐側があまりに変わりすぎているだけに、もはやVF3との比較どころではなくなっている。そこで今回は、変更点チェックを中心にして、ポイントごとのチェックをしていくことにしよう。

要素その1 鷹嵐側の変更点

〝普通のキャラ〟とほぼ同じような状況になった鷹嵐。もっとも代表的なものは、ダウン判定がほかのキャラと同じになったこと。これにより影響を受けるのが、旋蹴りヒット後の状況だ。VF3ではこのときカゲ側が完全に有利な状況になり、再度旋蹴りと投げの2択を迫ることが可能だった。

tbでは旋蹴りがヒットすると、鷹嵐は必ず倒れる。その


普通にダウンする鷹嵐。改良点というべきか否かは悩みどころ。

後流影脚による追い打ちが安定だ。これを有利になったと見るか、不利になったと見るかだが…。

また、鷹嵐にのみつながっていた連携技も、すべてなくなった。これによる影響は、言うまでもなく散弾螺旋裏蹴り。これは、明らかにカゲ側のマイナスポイントである。

もちろん、順逆自在の投げ抜け判定も他キャラと同様になっている。

要素その2 肘ガード後の攻防

もろ差しの弱体化は、明らかに鷹嵐側のマイナス要素。鷹嵐はもろ差しに頼らず、投げと打撃という基本2択を仕掛けるしかなくなった。あまり変化がないようにも思えるが、微妙に離れた距離が、鷹嵐にとっては厄介になる。特に足位置が八の字のときなどは、投げ技を狙いにくくなる。

そして一番の問題は後転に


肘ガード後の状況は、はっきり言って鷹嵐側が悪化している。

なる。一応少しつぶされやすくなってはいるのだが、技の出が遅い鷹嵐は、結局これを潰すのは蹴たぐりのみという有様。カゲ側が容赦なく後転を多用してきた場合は、かなり苦しい読み合いとなること

は間違いない。


後転を使われると、もう何もできねえよ〜って言いたくなる。

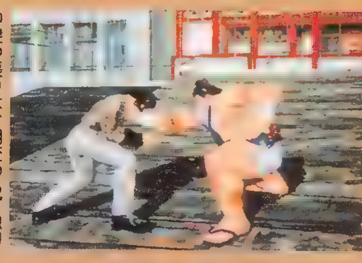
要素その3 その他細かい変更点

対戦に関わってきそうな変更点としては、外掛けのダメージがアップしたこと、そしてダウン攻撃に多用してきた四股蹴りのダメージが著しく低下していることなどが挙がる。どちらかというと、前者の加点分を後者の減点が上回り、少し鷹嵐不利に傾いているような雰囲気である。


鷹嵐の不安要素は思ったより大きかった。例えば四股蹴りとか。

気になるところとしては、中突っ張り2発目カウンターからの投げ。カウンター投げが総じて入りにくくなってい

ることから、ひょっとしてコイツも…？という懸念もあったが、これは相変わらず先行入力で半確定のようだ。中突っ張りモードに突入できれば、そこからの2択攻めでプレッシャーをかけることができるのは間違いないだろう。


中突っ張りは、相変わらず強力な武器となる。安心して使おう。

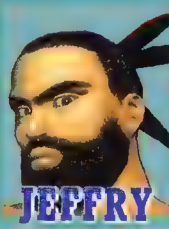
結局はVF3時代と同じく、カゲ側が後転を使うか否かで闘いの様相が大きく変わってくるというのが結論。鷹嵐側の弱体化要素が思いのほか大きかったこともあり、後転を使いさえすれば、カゲ側が依然として有利に闘いを進められることは間違いない。

というわけで、数字に変更なしというのが妥当な線と考える。カゲ側が後転を使わなかった際には、ほぼ五分の闘いとなるだろう。

tbでの結論

KAGE		TAKA ARASHI
7	VS	3

可能性が広がったキャラNo.1!
ジェフリー・マクワイルド



打撃技の性能アップで、より"らしさ"が
前面に現れた感のあるジェフリー。
その長所を生かせば、No.1も夢ではない!
特別協力 tbジェフリー

弱体化した要素がもっとも少ないと思われるキャラ、それがジェフリーだ。tbになって弱体化したキャラが非常に多いだけに、その成長ぶりがさらに際だって見える。

何といっても、パワフルな打撃技に浮かし性能がプラスされたことは大きい。このことで、威力ある投げ技の価値もさらに増したことになる。

コンボからも起こしを狙え!

打撃技の浮きが高くなったことにより、コンボが狙いやすくなったことは、もう自明の理。しかし、コンボの進化でただダメージが高くなったというだけでは少しばかり寂しい。そこでさらなる進化を目指し、空中コンボ・起こしというテクニックに挑戦してみよう。

ポイントとなるのは、ミドルヘルスタップを使った空中コンボ。空中での追い打ちとしてミドルヘルスタップを当てた場合、ほかの空中コンボから起こすのに比べ、若干やりやすくなっているのだ。


空中コンボでミドルヘルスタップを当てたあとは起こしやすい。

もちろん、ミドルヘルスタップが空中で入る条件は厳しめ。ケンカアッパーやニーアタックがカウンターヒットし、相手が高く浮いたなら狙ってみてほしい。

起こしに関する補足としてもうひとつ。ニーアタック単発からの起こしのタイミングが、VF3とtbとでは少し違う。tb用の新たなタイミングをマスターしておこう。

ダッキングローカウンターを狙え!

VF3で頼りにしてきたローキックカウンター投げはtbでも可能。とはいうものの、そのタイミングはかなりシビア。実戦で狙うのは少し厳しいかも知れない。

その穴を埋めるのがダッキングローだ。この技、一定以上のダメージを持つ技にカウンターヒットさせた場合はダウンを奪えるが、立ちPなど、ダメージの少ない技にカウンターヒットしたときには、何とジェフリー側の投げが確定。しかも、VF3のローカウンター投げと同じような要領、つまり先行入力でOKなのである。ヒットしてカウンター音がし、かつ相手がダウンしなかった際には、すかさず投げを入力すればバッチリだ。


ガイーンでダウンなしなら投げ。先行入力でOKなのが大きい。

各種肘系などの技ですらダウンになってしまうため、対象となる技は立ちPぐらいのものだが、それでもPの発生が遅いジェフリーにとってはかなり価値が高いはず。起こしのあとや開幕など、ローキックが怖くなったと思って立ちPを多用してくる相手に一発狙ってやろう。

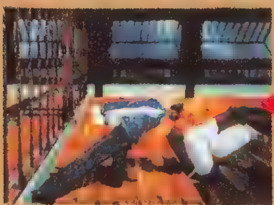
バックスローの悪い話といい話

ある程度ジェフリーを使った、あるいはジェフリーと対戦した人はもう気がついているかもしれないが、バックスローが決まったときの相手の硬直が短くなっている。これにより、VF3のときに非常に回避しづらかったバックスロー→ヒールキックという黄金連携が、(方向さえ間違えなければ)かなり簡単にかわせるようになっている。ただ、最速の背後投げは相変わらずのタイミングで入るため、これを絡めた2択、3択は、今までどおりの感覚で仕掛けていける。まずこれが悪い話。

いい話とは、壁際バックスローからのいいコンボ。壁から少し離れた状態(壁投げにならない距離)でバックスローが決まったあとは、最速のケンカアッパーが回避困難(限りなく確定に近い)。さらに壁との角度がいい具合だと、壁に当たって跳ね返った相手に何と!フルスイングハンマーが入るのだ!さらにその後ボディプレスまで入れれば、体力の4割強を奪う強力なコンボになるぞ。実用かつ大いなる魅せ技として、チャンスがあったらぜひひとも狙ってみてほしい。


壁際バックスローがポイント。壁投げにならない距離が重要。


最速のケンカアッパーは、ほとんど回避されることがないぞ。


そして、跳ね返ったところにボカン!そしてダウン攻撃へ…。

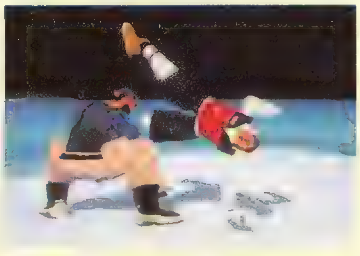
下段攻撃ガード後、横下段投げが確定で…

エスケープを追いかける性能が落ちたことが産んだ副作用は、意外な形となって現れた。それは、一部の下段技をガードしたあと、エスケープしてから下段投げを入力することで、確定のタイミングで横下段投げを入れられるということ。VF3ではキャラクターが相手方向に向き直ったために、ガード後はいくらエスケープをしても正面投げしか入らなかったのだが…。

ひとつは、回転系の下段攻撃ガード後など、かなり隙が大きい技の場合。相手の足が出ている方向にエスケープし、下段投げを決める。距離の問題もあるので、余裕がある分だけ(相手の硬直が長いので、少し余裕がある)間合いを詰めてからエスケープするとさらに効果的だ。ただ、技によってはこれでもできないことがあるので注意してほしい。

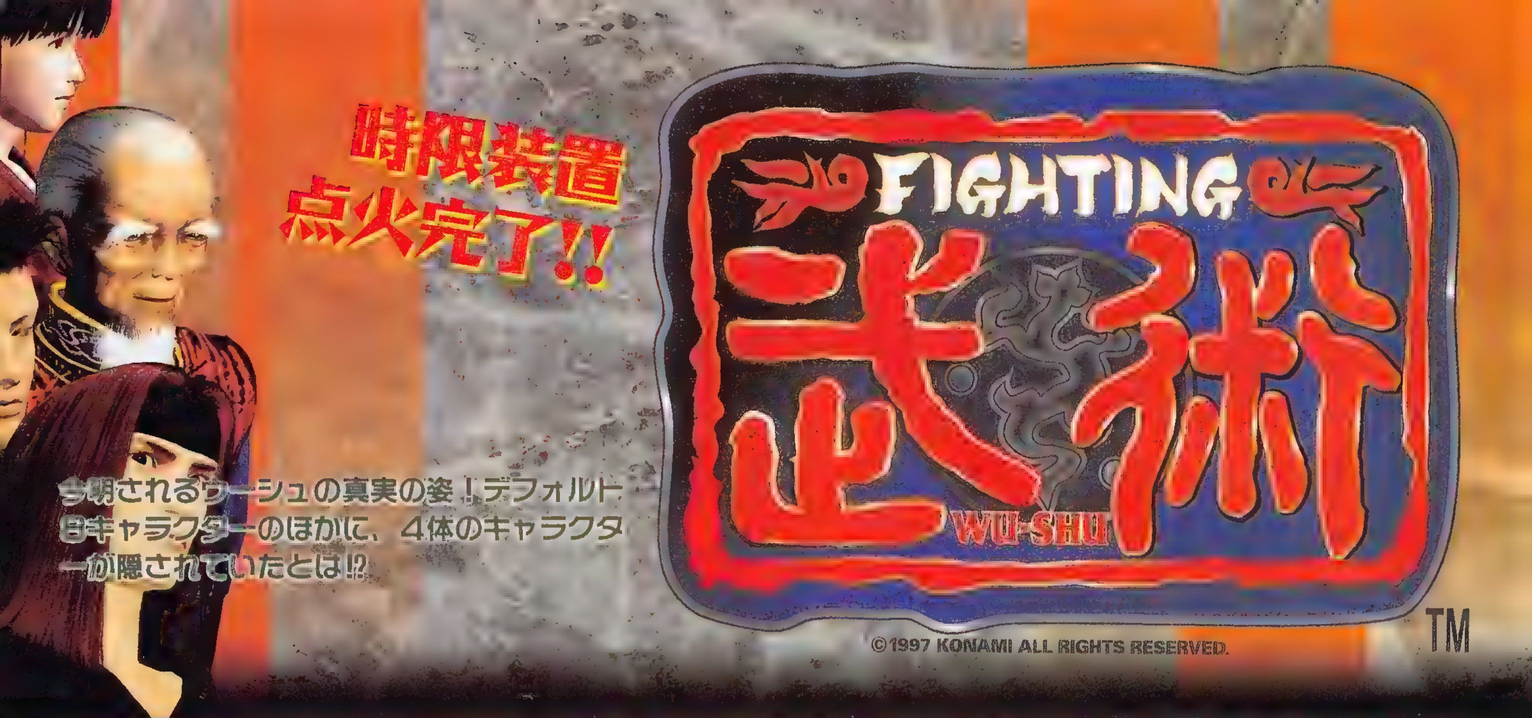
もうひとつは、あまり隙のない下段技の場合。こちらはかなり条件が揃わないと不可能になっている。密着状態でガードし、最速→最速のタイミングでエスケープから(キャンセル)下段投げを入力する。方向はもちろん先ほどと同じ、相手の前側の足方向だ。こちらは実戦的というよりむしろ魅せ技に近い。

これらの横下段投げは、もちろんウルフでも可能。ガードする技の条件や細かいタイミングなどの詳しいことは、また今度紹介することにしよう。


例えばリオンの穿弓腿。足位置をよく見ることが重要です。


相手の軸足、つまり前に出ている足の方向にエスケープする。


確定ってのがいい。滅多に見られることのない投げ技だけに…。

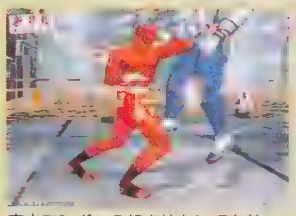


時限装置点火完了!!

FIGHTING 武術 WU-SHU

解明されるウーシュの真実の姿！デフォルト8キャラクターのほかに、4体のキャラクターが隠されていたとは!?

TM



●ソーク・ラーン

空中コンボへの起点技として有効。カウンターなら効果大。



●スピン・ソーク

さらに肘打ちにつなげるスピン・ソーク。ディレイもかけられるぞ。



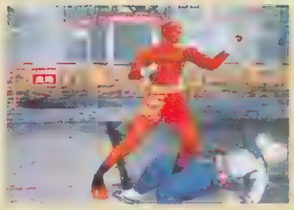
●ティー・ソーク

基本技のティー・ソーク（肘打ち）から…、



●ストライク・コブラ

絶招技。ソーク・ラーンからの空中コンボに用いることもできる。



●トルネードアッパー

１段目が当たれば2段目が追い打ちになる。



●ロースピンエッジ

下段ダウン技のロースピンエッジから…、



コブラ

ラスボス降臨!

「立ち技最強！」の呼び声も高いムエタイ使い、コブラの技を紹介!!

ラスボスとして君臨するコブラには、肘打ちや膝蹴りといったムエタイらしい攻撃が数多く揃っている。どちらも強力な中段攻撃なので、これらを多用していくことがコブラのポイントとなるだろう。

特に肘・肘とつなぐスピン・ソークや肘→膝のライジング・ティー・カウといった2段技は、攻撃の主力として使っていくことができる。ディレイをかけることができるこれらの技で攻撃を組み立てていきたいところ。また反撃技としては、Pを起点にした4段連続技のコンビネーションヒートも有効だ。

ただしコブラの膝攻撃のほとんどは相手を浮かせる効果を持っているが、硬化時間が長いので、効果的な空中コンボを狙うことは実際のところ難しいといえる。体重の軽いキャラクターならともかく、空中コンボによる大ダメージを狙うのであれば、硬化時間の短いソーク・ラーンを使うようにしよう。

さて肘や膝以外の攻撃としては、下段判定の足払いから中段のアッパーに連携するトルネードアッパーが有効だ。この技の1段目はダウン技なので、単体で用いても十分に有効だが、ダウンしているところに2段目が追い打ちとしてヒットさせることができるので、決め打ちで繰り出してもいいだろう。

また投げを用いる場合は、ぜひとも投げコンボのゴッ・コウ・ティー・カウを狙いたいところ。3段目まで決めることができれば、かなりの威力が望めるぞ。

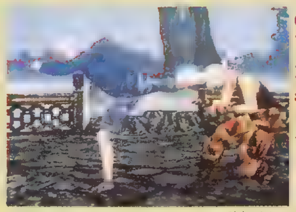
そしてコブラの絶招技であるストライク・コブラだが、この技は上→中→中→中段のコンボ技になっているぞ。

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
固有攻撃		コンビネーションエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇧Ⓟ	ライジング・ファランクス	⬅ⓅⓅⓅⓅ
		コンボ・スピンエッジ	ⓅⓅⓅⓀ	ニー・ストーム	Ⓚ⇨ⓀⓀ
ファランクス	⇨⇨Ⓟ	ライジング・ティー・カウ	⇨ⓅⓀ	ソーク・ハリケーン	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇦ⓅⓅ
ライジング・ティー・カウ	⇨⇨Ⓚ	ライジング・ティー・カウ	⇨ⓀⓀ	ダブルトルネード	⇦中⇨ⓅⓀ
レッグキャノン	⇦⇨Ⓚ	スピンエッジ	⇦⇦ⓅⓅⓀ	投げコンボ	
ミドルスピンエッジ	⇦Ⓚ+Ⓖ	スピン・ソーク	⇨ⓅⓅ	ゴツ・コウ・ティー・カウ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ
ソーク・ラーン	⇧⇧Ⓟ	バックカレントキック	⇧ⓀⓀ		一段極め中⇨Ⓟ+Ⓖ
ライジングアッパー	⇦中⇨Ⓟ	スピン・ソーク	Ⓟ⇦Ⓟ⇦ⓅⓅ		二段極め中⇨Ⓟ+Ⓖ
連続技		トルネードアッパー	⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	絶招技	
コンビネーションヒート	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	ダブルスマッシュ	⇧ⓀⓀ	ストライク・コブラ	⇨⇩⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



●ゲイブリエル

判定は上段。しかし、攻撃発生が早く、ダウンを奪える技だ。



●ターンスマッシュ

写真は1発目。ヒットすれば連続になりダウンを奪う優れ技。



●アッパーカットキック

ユンソンミン同様、中段技でヒットすれば浮かせることができる。



●コンボスローイングフォックス

計4発のパンチ攻撃。3発目から中段でヒットすると最後よろめく。



●ファイヤーフォックス

素早いアッパー。もちろん中段技で、非常に使い勝手が良い。



●リアレッグカッター

ダウンを取れる足払い。リーチが長いため中間距離で有効。

スコーピオン

テコンドーだ!!



技の持ち合わせはユン・ソンミン。プラス我流がまたいい感じ!?



●岩砕壁

少々、大振りで上段技だが、ヒット後相手は上体を沈ます。



●肘砲捶

黒虎独自の通常投げ。いわゆるボディスラムだが威力は同じ。



●黒虎爆臂靠

武術界、最強の絶招技とも名高い黒虎爆臂靠。ケツ2発、ボディアタック1発の全3段技。1発目は通常ガードでき、2発目はガードしてもひるみ、そこに3発目が強制的に入る仕組み。なお、ゲージが溜まってないときは同コマンドで2発目と同性質のケツ攻撃が出せる。

黒虎

兄弟子・その臀部見事です!



小虎との最大の相違点は、その体型を生かしたケツ攻撃。もちろん動きは…切れる!

黒虎は小虎の兄弟子。よって、常備されている技数と、それらの性質はほとんど小虎と同様だ。が、当然まったく同じではなく、細かく小虎と異なる部分がある。

まず独立勢が黒虎にはないが、これは別にどうと言うことはないだろう。本来なら小虎のスペースで説明することだが、この技、それから出る技で2択を迫れないばかりか、ヒットさせても反撃を受けてしまう使えない技なのだ。

次に⇧Kで出るダウン攻撃が違う。小虎のは外すとひどい目に遭うが、黒虎のは浴びせ蹴り系のものでダウンするため、幾分気軽に使っていけるのが嬉しい。

さらに、黒虎は重い。これが幸いして浮かされた場合の高度が低く、空中コンボが入りにくい。重いことで特別に鈍重なところはなさそうなので、これはかなりの特典ではないだろうか。

基本的な闘い方は、もちろん小虎と同じ。連携は羅漢六神撃を中心に使い、下段技の前掃連腿、双掃手といったところを多用。隙を見て圏掌、三連昇脚といった中段技を叩き込む。

唯一、ひどく小虎と違う点は絶招技の重要度。上でも解説しているとおり、ガード不能技である。しかし避けられないということはない。実は1発目をガード後、横移動すれば無傷でかわすことができるのだ。

とは言え、そんなに簡単なかわし方でもないし、うまい角度で壁際に追いつめて繰り出せば横移動できず絶対に入る状況が生まれるわけだから出しまくって問題ない。すかっても、ダウンするからキツイ反撃技は受けない。

技名	コマンド	連続技		連捶大旋鳳	Ⓟ⇘ⓅⓅⓅ
固有攻撃		潜蛇昇脚	⇘Ⓚ⇩ⓀⓀ	連捶斜勢鳳	Ⓟ⇘ⓅⓅ⇩Ⓟ
圏掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	転身坐山捶	⇘Ⓟ◆Ⓟ	大鳳休止	⇘Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ
崩捶	⇨⇨Ⓟ	崩突順歩捶	⇨⇨ⓅⓅⓅ	四連捶	ⓅⓅⓅⓅ
高探馬	⇘Ⓟ+Ⓚ	肘転脚	⇨ⓅⓅⓀ	羅漢大猩猩	ⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ
後旋腿	Ⓚ+Ⓖ	肘転掃	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	連進上捶	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ
羅漢睡状	⇘⇩⇙	前掃連腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	羅漢老六神撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ
羅漢脚	睡状中Ⓚ	羅漢背捶連	⇦⇦ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ+Ⓚ	羅漢六神撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩ⓅⓅ+Ⓚ
靠身掌	睡状中Ⓟ	羅漢猩猩	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	絶招技	
背醒脚	敵背後時睡状中Ⓚ	連捶大鳳	Ⓟ⇘ⓅⓅ	黒虎爆臂靠	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ

新キャラクターいよいよ登場。その中の1人がこいつスコーピオンだ。基本的に固有技、連続技など、スコーピオンが持ち備えている武術はユン・ソンミン同様、テコンドーと考えられる。しかし、新キャラ〝スコーピオン〟ならではの技もいろいろあるので、今回はそれらを紹介していこう。

身軽な分、技のキレも鋭い

●移動技各種

特殊移動を全部で2つ持ち合わせている。1つはその場からの横転。相手を軸にして移動するので、背後などを取りやすく、壁からも回避しやすい。この動きが画面奥、手前と可能。

もう1つは、移動しつつ攻撃も可能なもの。見た目はバック転になっているのだが、着地と同じに蹴りが放たれる。ただ、攻撃はあくまでも自分の背後。つまり、相手から逃げる使い方よりも、背後を取られた場合など有効かと思われる。



特殊移動のプガチョフズ・コブラ。背後攻撃として有効だ。

●ゲイブリエル

似たような技を持ったキャラもいるが、上段攻撃になる浴びせ蹴りだ。動きが早いのでわりと使えるが、いかんせん上段攻撃のため、ダウン技にもならないので注意。

技名	コマンド	リアレッグカッター	⬁Ⓚ+Ⓖ(左足が前時)	レッグ・スピア	Ⓚ⇩Ⓚ（左足が前時）
振り返り攻撃		アッパーカットキック	⬁⬁Ⓚ	スカルプ・ブレイカー	Ⓚ⇦Ⓚ（右足が前時）
ジャンプローリングキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	ゲイブリエル	⇨Ⓚ+Ⓖ	ステップ・ダブルキック	⬃ⓀⓀ（右足が前時）
カバーリング・キック	⬂Ⓚ+Ⓖ	ファイアーフォックス	⬁Ⓟ+Ⓚ	ターフ・カッター	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ
移動技		ターン	⇩Ⓟ+Ⓚ	ターフ・カッター	Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ
プガチョフズ・コブラ	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	連続技		コンボ・アッパーカットキック	⇨ⓀⓀⓀ
レフトサイドローリング	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	コンボ・スローイングフック	ⓅⓅⓅⓅ	ターンスマッシュ	⇦⇦ⓀⓀ
ライトサイドローリング	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	パンチ・レッグカッター	Ⓟ⇩Ⓚ（左足が前時）	ターニング・ブレード	⬁ⓀⓀ
固有攻撃		ダブル・ブロー	⇨ⓅⓅ	ダブル・ミドルキック	⬁Ⓚ⬁Ⓚ
トマホーク	⇦Ⓚ+Ⓖ(右足が前時)	トリプル・スピア	Ⓚ⇨ⓀⓀ	ヒートブレイド	Ⓟ⬅ⓅⓀⓀ



●連掌寸腿

ジジイ脅威の連続技として幅を利かせた連掌寸腿もちゃんと持ってます。



●下腿

派手な体術の「寸腿」。空中コンボにも組み込めるっつーね。



●青龍下勢

お馴染み青龍下勢も持ってます。その他の特殊移動もアリだよ。



●乱舞終撃双掌破

オリジナル絶招技「乱舞終撃双掌破」。投げ判定である。



●星河天肘

強力な連続技は老師譲り！



●地掃龍

中間距離からの奇襲？地掃龍。ガードされたら終わりですが。



武術一のカワイコちゃん

星武太極拳を操る老練の闘士「星魁老師」。そんな彼に実は孫娘がいたのである！

その名も「蘭芳」。京劇衣装に身を包み、華麗なる体技を駆使して男顔負けの闘いを披露してくれるぞ。

孫娘というだけあって、技の形態は星老師とほぼ同じ。特殊移動や絶招技、連続技など、老師に備わっている技はほとんど揃っている。

しかし、まだ年端がいかないせいか、技の性能、性質はまだまだおじいちゃんには及んでいないようだ。

例を挙げると、天仰鶏独立。老師の攻めの主軸となる技で、空中コンボの起動として重要な役割を持つのだが、なんと蘭芳の場合はヒットしても相手を浮かすことができない！

そして、老師を語る上で外せない、超強力なダウン攻撃の「連震脚」も蘭芳には備わっていないのだ。

何だかウィークポイントばかりが目立つようだが、老師にはない派手な固有技や、蘭芳オリジナルの絶招技を持っているなど、老師とはまた違った方向性で強さを突き詰めていくことができそうだ。

また、老師と同じく強力な連続技を備えているところも見逃せないポイント。

若いこともあって、星魁老師にはできないような体全体を使った派手なアクションも多いことだし、老師を遊び尽くしてしまった方は、是非とも蘭芳でも遊んでみてほしい。

技名	コマンド	青龍下勢	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	連掌進脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ
背後攻撃		軸ずらし攻撃		連掌躍探馬	ⓅⓅⓅ+Ⓚ
転身提膝蹬脚	敵背時⬃Ⓚ	翻進肘	⇦⬁Ⓟ	連掌星天肘	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ
背旋掃	敵背後時⇩Ⓚ+Ⓖ	固有攻撃		連掌連星天肘	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ
ダウン攻撃		天仰鶏独立	⇨Ⓚ+Ⓖ	三連鞭	Ⓟ+ⓀⓅⓅ
撃地捶	⬁Ⓟ	寸腿	⬃⬀Ⓚ	連掌寸腿	Ⓟ⇩Ⓚ
震脚	⬂Ⓚ	進歩蹬脚	⇨⇨Ⓚ	連掌双按	ⓅⓅ⇦⇨Ⓚ
移動技		正単鞭	Ⓟ+Ⓚ	星河天肘	⇨ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ
左面斜勢	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	連続技		絶招技	
青龍	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二連掌	ⓅⓅ	乱舞終劇双掌破	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ

システムの章

ウーシュのシステムってどんなだろう

対戦格闘は、たとえそれがどんなものであっても、その仕組みを知ることが重要なんです。

発売日から少し日が経ったウーシュだが、プレイした感想はいかがだろうか。3D格闘に慣れている人は、そのシステムにわりとすんなり入ることができたのではないかと思う。

しかし、もちろんウーシュには、今までにないシステムも数多くある。それらを理解していけば、武術の世界はもっと広がることは間違いないだろう。

ここでは、対戦で軸となるウーシュのシステムをひとつひとつ検証していく。ちょっとやってみっか、みたいな感じでプレイした人から、結構やり込んじゃったりしている人まで、知って得するシステムを盛りだくさんでお送りしよう。もちろん、3D格闘はウーシュが初めて、なんていう人にもオススメです。

その1 さばきを有効活用せよ

まず最初は、当て身と並んで、相手の打撃技を返すという意味を持つさばきについて考えてみよう。上・中段と分かれていること、そして決まったあとに確定の打撃技が狙えることは、今までにも紹介している。

当て身とさばきはほとんど同じ意味を持つので、当て身を持つキャラはどちらを使ってもいいような気もするが、さばきのほうが優れた点も多い。確定の打撃を決めていくことで、当て身よりも高いダメージが狙えることももちろんそうなのだが…。

ボタン入力がポイント

当て身よりも優れたもうひとつのポイント、それはボタン入力にある。P+KではなくP+G。これが重要なのだ。

●踏ん張りを兼ねる

まずひとつ目は、Gの入力を含んでいるという点。これによって、踏ん張りを兼ねてくれるのだ。さばきを狙ったが、読みがはずれて相手がさばけない浮かし技を出してきた。本当なら浮かされて大ダメージのところだが、自キャラが勝手に踏ん張って…なんていうことも、対戦を多数こなせば起こってくる。

これは偶然の産物としても、これを少しだけ狙えるポイントがある。それは、状態崩し技（よろけなど）をくらったとき。こんなときにさばきを連打しておけば、確定の打撃をくらっても踏ん張ってくれるほか、相手の打撃が遅かった際には、さばきが決まっちゃったりするのだ。まさに一石二鳥である。

●投げ抜けも

そして、P+Gという入力が絡んでいるゆえに、投げ抜けも兼ねてくれるというのもおいしい。これを活用するのは、こちらの技をガードされ、投げをくらいそうなとき。こんなときに、相手が投げにくるタイミングでさばきを入力してやれば、投げ抜けはもちろんしてくれる上、反撃の遅れた相手の打撃をさばいてくれるぞ。


さばきの入力でも、投げ抜けは可能。どうせなら入れとこう。

さばきを使ってみよう

上記のふたつは、あくまで保険的な使い方。ここでは、さばきの意味を考え、もっと具体的な使い方を考えてみよう。

●上・中段どちらを使う?

上段・中段に分かれたウーシュのさばきだが、ハテ、どちらを使ったらいいのだろうか。このふたつは、さばこうとする打撃技の性質が深く関わってくるというのは、以前に紹介したとおり。自キャラのどの部分を攻撃するものであるかが関わっている。


肘系やアッパー系などの技も、上段さばきでさばくことが可能。

最終的には、もちろん相手キャラの特性、相手プレイヤーがよく使う技などを考えるのがポイントになるだろうが、最初のうちは、そこまで考える余裕はないだろう。そこで、上段にしてみる、というのはいかがだろう。実戦でよく使われる打撃技は、中段よりも上段さばきで取れるものが格段に多くなっているのだ。

●さばき後のこと

そして、問題はさばきが決まったあとのこと。確定の打撃技があるとはいっても、慣れないうちは決まったのを判断して打撃を入力するのはなかなか難しい。

そこで、ある程度慣れるまでは、さばき入力から次の技までをワンセットにしてしまってはどうか。つまり決め打ちである。幸いさばきのモーションは隙が少ないため、スカってしまってもさほどリスクがない。決め打ちで次の技を出してしまっても、さばきモーションがいいフェイントになり、次の技がうまい具合に決まることさえあるのだ。

さばきはここで狙え！

それでは、さばきの具体的な使いどころを考えてみよう。

●技をガードされたあと

まず最初に思いつくのが、技をガードされた際に相手の反撃をさばこう、というもの。ある意味単純だが、もっとも狙いやすいポイントでもある。


技をガードされたあとなどは、もっとも一般的な狙いどころ。


さばき後の確定技を入れるときは、慣れるまで決め打ちでいい。

●相手の連続技を狙う

少し慣れが必要だが、相手の連続技を狙うという方法もある。例えばPPから肘へつなぐ連携を、PPガード後に肘をさばいてしまう、というわけ。意外につなぎの早い連続技でも、さばきでなら割り込めることが多い。

最初はなかなか難しいので、相手が連続技で突っ込んできたらとりあえずさばきを入力してみたりして、だんだんとコツをつかんでいこう。

この方法は、CPUがわりとよく使ってくるので、参考にしてみるといいかもしれない。

さばき不能技

当然、さばけない技というのも多数存在する。さばき不能の技は、下段攻撃、回転系の技、振り向き攻撃（出したあとに背を向ける技）、そして両手による攻撃となっている。さばきを使うことに少し慣れてきたら、さばけない技を主体とするキャラに対しては控えて闘うようにしよう。

ちなみにさばき不能の技というのは、下段取りを除き、当て身でも取ることは不可能になっている。


鉄心の持つ浮かし技、上発力もさばき不可。両手による攻撃だ。

●さばきからのオススメ技

響渉	連撃昇天肘→空中コンボ	PP⇨P⇧P
星魁老師	天仰鶏独立→空中コンボ	⇨K+G
早乙女椿	二連肘当胴切打ち	⇨P⇦⇨PP+KP+K
小虎	羅漢背捶連	⇦⇦PPP⇨P+K
鳳刹那	逆突き強襲掌	⇦⇦KPP+K
金剛寺鉄心	上発力→空中コンボ	しゃがみから⇧P+K
花月	連環瞬腿	PP⇧KK
尹盛珉	ダブル・ブロー	⇨PP

これらは、相手が踏ん張らないことを前提としたコンボ。
踏ん張りまで計算に入れた場合は、もう少し工夫が必要になるだろう。

その2 各種状態崩し

以前にも軽く触れたことのある各種状態崩し。ある特定の技がヒットしたときに、くらった相手が通常と違ったくらいモーションになるアレ、である。状態が崩れている間は一切の攻撃をガードできない。そして、この間に攻撃をくらった場合、（たとえその技がダウンを奪えない技であっても）ほとんどの技でダウンしてしまうのだ。

このダウンは、ウーシュ固有のシステムである"踏ん張り"で回避できることは、以前紹介したとおり。踏ん張ったときには再びよろけ状態となってしまうが、距離が離れるため、ダウンして（浮いて）しまうよりは、ダメージを低く抑えられることが多い。各種状態崩し技をくらったときには、必ず踏ん張ることを頭においておこう。


状態崩し中は、普段ダウンしない技でもダウンしたりする。


Gボタン連打で踏ん張ろう。さばきをくらったあとも同じだ。

回復可能な状態崩し

状態崩し技をくらったときのダメージ軽減法は、踏ん張りばかりではない。実はこの武術にも、レバガチャによる回復が存在していたのだ。

とはいっても、すべての状態崩しに回復が存在するわけではない。回復が可能なのはほんの一部で、ほとんどのものは不可能になっている。

今まで分かっているものでは、前号の技表内にある"下よろけ"、"振落"、"横よろけ"が回復可能になっているようだ。ただその回復には限度があり、回避不可能なコンボもあるが…。

一応前号を読んでいない人のために、ここでいくつかの例を挙げてみよう。

●下よろけ
朴刀腿（鉄心・⇩K+G）
連掌寸腿（星魁・P⇩K）

●振落
手刀（鉄心・⇧P+K）
諸手岩崩し2段目（椿・⇧P+KP）


例えばこの振落。回復しないと、さまざまな技が入ってしまう。

●横よろけ
連続掌底打（刹那・PPPP）
円心裏拳打（椿・⇨⇨P）

しかし、この3種の状態崩しの中にも回復が不可能なものはある。カウンターヒットでのみ横よろけになる技（C横よろけ）、そして椿の持つ三角蹴り（⇦⇦K）による下よろけは回復不能になっているようだ。

対戦でよく使われる回復可能なコンビネーションとしては、朴刀腿→上発力（鉄心）、連掌寸腿→天仰鶏独立（星）などが挙がる。これらの連携は、回復なしでくらうと浮いてしまい、大ダメージにつながりかねないものばかり。ぜひとも回復できるようになっておこう。

さて、肝心の回復方法だが、これはGボタンを押しながらレバーを左右にガチャガチャやる、というのが確実。Gボタンを押しておく意味は、もちろん回復直後にガードするためだ。このとき注意してほしいのが、PボタンやKボタンには触れないようにすること。これらのボタンを押してしまうと（たとえGを押しながらでも）回復直後に技が暴発してしまい、次の技をカウンターでくらうことになるのだ。これではせっかくの回復も台無しになってしまう。

一応、踏ん張りを兼ねた方法としてレバガチャ+G連打、という方法もある。これだと、ガードできる率が若干下がるかわりに、確定の技をくらっても踏ん張ってくれるという利点がプラスされる。


鉄心の朴刀腿をくらったあとは、必ず回復するようにしたい。


回復なしだと確定の上発力。でも、回復すればガードできるぞ。

その3 カウンターとはなんぞや？

今までの3D格闘のシステムにも、常に存在してきた"カウンター"。ある条件を満たして打撃技がヒットすると、相手が通常よりも高く浮いたり、普段ダウンしないような技でもダウンしたりといった種類のものだ。

ウーシュにも、このカウンターは存在する。しかも、カウンターのみ状態崩しになる技なども多数存在し、かなり重要な位置を占めている。

今までとちょっと違うウーシュのカウンター

まず、どんなときに"カウンター"となるのか？ほかの格闘ゲームの場合は、"相手の技を潰してこちらの技がヒットした場合"であった。しかし、ウーシュの場合は少し違う。なんと、"相手が技を出してから、その硬直が解けるまでにこちらの技がヒットした場合すべて"がカウンター扱いとなるのだ。

つまり、相手の技を潰したときはもちろん、技が終わったあとの硬直中に攻撃を当ててもカウンターとなるということ。打撃技の硬直ばかりでなく、投げや当て身、さばきなどのスカリに技を当てた場合もカウンター扱いとなる。


技の出かかりだけでなく、戻りにヒットした際もカウンターだ。



つまり、反撃技として浮かし技を当てればウハウハってこと。

カウンターで何が変化するのか

それでは、技がカウンターヒットすると何が変わるのかを考えてみよう。

①浮きが高くなる
まずはこれ。アッパー系の浮かし技は、カウンターヒットすれば通常よりも高い浮きになる。もちろん、それによって入る空中コンボも変わってくるので、浮きの高さを判断できるようになりたいところだ。

②状態崩しに
前号で紹介した技表内に、"カウンターヒット時のみ"という条件付きの状態崩し技があったことを覚えているだろうか。そう、カウンターヒットでのみ、よろけなどの状態崩しになる技もあるのだ。

こういう技は、相手の技硬直を狙うのに非常に便利。技ガード後の反撃技として使えば、確実に状態崩しが狙えるので、ぜひとも活用していきたい。



響 涉

技名	コマンド	獅子突連蹴り	⇙Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓀ
内廻し連打ち	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	連撃虎口	ⓅⓅⓅ⇦⇨Ⓟ
正面連打ち	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	連撃昇天肘	ⓅⓅ⇙Ⓟ⇗Ⓟ

まずは技を押さえとけ

ようやく全技公開に至って、ついに響にも切り札的連続技が降臨した。

今回、攻めパターンにおいて特にスポットを当てるのが固有技の「外袈裟打ち」「足刈り手刀」と、今回公開された連続技の「連撃昇天肘」。この3つだ。

簡単に技の性質を説明しておくと、「足刈り」は下段技で敵をひるませることができ、「外袈裟」は中段技で、ヒットさせるとダウンを奪うことができる。連撃昇天肘は、Pからの派生で繋がる連続技で、最後の一発は相手を浮かせることができる技だ。

「外袈裟」と「足刈り」を、セットで取り上げたのは、この2つの技は出かかりのモーションが非常に似ていて、まず見分けがつかないという、全くとんでもない特性があるからである。

この2つの技は大振りで出るまでが遅く、至近距離では潰されやすいのだが、2つともリーチがそこそこにあるので、ミドルレンジからおもむろに2択がかけられるのが何とも心強い。

また、外袈裟打ちはヒットした後、さらに倒れつつある最中の相手に同じく外袈裟打ちをもう一度ヒットさせることができる。なぜかは知らぬが、どんな角度で当てても不思議と方向補正がかかるので、ほぼ確実に2ヒット確定技となる。


外袈裟ガヒットしたら、続けざまにもう一発！

倒れた相手には出の早いダウン攻撃、極め打ちを出しておけば安定して追加ダメージを与えられる。

前述の通りに足刈りと外袈裟を攻めの中に巧みに織り交ぜていけば、響の攻めパターンにかなりの幅が出るはずだ。

用法としては足刈りで下段ガードを誘って、外袈裟打ちでグッタリというのが理想のパターンだが、あんまり頻用していると、止められたり捌かれたりして以上なので注意。


ちなみにコレが足刈り。見分けつかねーって。

次に説明するのが「連撃昇天肘」を主軸に据えた攻めパターン。

この技は響には貴重な使える連続技で、攻め、反撃共に活躍する、響使い必須の連続技である。

この連続技のポイントは技の最後、4段目が「上げ猿肘」と同じ性質の浮かし技であるという点である。


この肘がポイント。4段目が回転肘に化けないように。

壁際ならともかく、体重の軽い相手なら浮かせた後に空中多段コンボ（連続逆突き、連続中段撃etc）を叩き込むことも可能だ。

「Pが当たれば連続技確定」という性質はなによりのメリットなので、是非とも押さえておきたいところだ。



星魁老師

技名	コマンド	背龍舌伸	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
連肘蹴脚	⇨ⓅⓅⓅⓅⓀ	背龍捻身	⇘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ
星進蹴腿	⇨ⓅⓅⓅⓅ⇨ⓀⓀ	海底針	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ

狙え天仰鶏独立！でも踏ん張りは…？

星を使ってもっとも狙いたいもの、それは天仰鶏独立（⇨K+G）による浮かしだろう。一度浮かすことに成功したなら、空中コンボ＋ダウン攻撃（連震脚、⇧KK）で全体力の約半分を奪うことができる。

もっともオススメしたいコンボは、天仰鶏独立↓星進蹴腿5発止め↓連震脚。最重量級の黒虎を除く全キャラに安定して入れることができ、ダメージも全体力の半分強と高い。ちなみに最大コンボは、対軽量級、天仰鶏独立カウンター↓星河天肘↓連震脚。ダメージは全体力の6割強だ。

さて、ここで問題となるのが踏ん張りの存在。しかし、実はこの問題もあっさりと解決する。もう1回天仰鶏独立を出してやれば、踏ん張りのよろけ中に確定で入れることができるのだ。つまり、相手が踏ん張り続けた場合、壁際に到達するまで天仰鶏独立が延々と入り続けることになる。


星といえば、この天仰鶏独立。浮かしからのコンボは超強力。

単発の浮かし技であるがゆえに踏ん張られることは少ないだろうが、反撃技として使用した場合は踏ん張られる可能性が高い。こんなときには、天仰鶏独立↓天仰鶏独立も狙ってみてほしい。もし相手が踏ん張らなくても、一応空中コンボとして成立するぞ。


踏ん張るかな？と思ったら、もう一度出す。よろけ中に入るぞ。

浮かしまでの過程

天仰鶏独立は確かに強力だが、その分警戒されやすいのもまた事実。そこで登場するのが、寸腿（⇩⇩K）と連掌寸腿（P⇩K）だ。このふたつの下段攻撃は、ヒットすると下よろけとなる。そして回復なしだと、このよろけ中に天仰鶏独立がヒットするのだ。これはおいしい。

しっかり回復してくる相手には、もう一度寸腿を出すか、投げなどを狙っていこう。武術ゲージがたまっているなら、絶招技の星式七寸靠を狙ってみるのもいいかもしれない。


下段攻撃の寸腿ヒットで下よろけ状態に。相手が回復しないと、


天仰鶏独立がよろけ中に入ってしまう。こりゃちょっとヒデエ。

早乙女椿



技名	コマンド	三連肘当裏拳打	Ⓟ ⓅⓅⓅ
大連肘当裏拳打	ⓅⓅⓅⓅ ⓅⓅⓅ	二連肘当胴切打ち	Ⓟ ⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ
大連胴切	ⓅⓅⓅⓅ ⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	抱え込み内掛け	Ⓟ+Ⓖ

基本はPPPP?

攻撃への割り込みやガード後の反撃、あるいは攻撃の起点として重要な基本技。

椿の場合は立ちPが遅いとはいえ、PPPPまで連続になってくれる上に3、4段目が中段判定とかなり使える部類。攻撃の起点として使っていくのであれば2、3段止めからのダッシュ入力からの投げと肘当（⇨P）を基本として、しゃがみ投げ（⇩P+G）や二段下段当、諸手岩崩しなどを織り交ぜて使って相手のガードを揺さぶっていく。ちなみに肘当てからの使える連携は二段肘当胴切打ちで、これであればしゃがんでいる相手に肘当が当たってよろけたところに3段目がヒットして相手をダウンさせられる。

これ以外としては、⇩K入力の中段蹴りがリーチも合って使いやすく、しゃがんでいる相手にヒットすればよろめかせることもできるので、牽制としてや攻撃の起点として十分使っていける基本技だ。

さて、下段の要である二段下当はいいとして、実はいまひとつ心許ないのが各種の中段攻撃。諸手岩崩しや肘当はたしかに使える攻撃ではあるもののリーチが短く、中間距離では相手に届かずに反撃を受けてしまうこともしばしば…。そこで使っていきたいのが固有技の寒椿。ガードされればかなり長い硬化時間があるために、ある程度決め打ちになってはしまうものの中間距離で使っていけるだけのリーチと出の早さを備えた優れ技。突差の反撃技としても非常に重宝してくれる。

また、しゃがみの攻撃については、しゃがみP以外の体当や下段肘当は相手に攻撃をヒットさせても反撃を受けてしまうので使わないほうがいい。


中間距離では意外と使える寒椿。密着からでも十分使えるぞ！

中段蹴当から二段下段当で安定


上段肘当や側面肘打で相手をよろめかせたならば…、


中段蹴当を出して、これがヒットすれば空中コンボのチャンス！

浮かせ技の掌底顎打が上段とヒットしづらいことについては、前号でも説明した通りで、諸手岩崩し以外ではよろけからの浮かしが基本。

具体的に浮かせる方法としてはよろめいている相手に中段蹴当を連続ヒットさせれば、相手を簡単に浮かせることができる。とはいっても、中には回復可能なよろけやGボタンによって浮かし防止などもあるので、一概に浮かしからのコンボを狙ったほうがいいとはいえない点もある…。

ちなみによろけから中段蹴当で相手を浮かせた場合のみ安定コンボの二段下段当以外にも肘当裏拳打2段止め→追い打ちを入れることもできるほか、椿や星魁など一部の軽い（?）キャラに対しては掌底顎打からでも同様のコンボを一応は入れることができる。

小虎



技名	コマンド	大鵬休止	Ⓟ+ⓀⓅ Ⓟ
連捶大旋風	Ⓟ ⓅⓅⓅ	連進上捶	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ
連捶斜特風	Ⓟ ⓅⓅ Ⓟ	羅漢老六神撃	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ

前回は小虎の代名詞とも言える、羅漢六神撃を使っての切り込み方を説明したが、今回はもう1つの代名詞"羅漢睡状"について解説していきたい。

一休み、一休み…

早速、羅漢睡状の使い所を考えよう。ご存じ「寝る」という特殊動作で、その状態中は上段はもちろん中段攻撃もすかせるぐらい姿勢が低くなる。

この性質を利用し、P連打系の（このゲームは全キャラにその手の技がある）攻撃をすかして羅漢脚で倒すのが王道中の王道。

加えて起き攻めにもこの性質は利用できる。起き上がり中段蹴りをかわすのだ。そのためにはできるだけ相手には中段蹴りを出してもらう必要があるので、近寄ったらしゃがんでおこう。入力面は心配ない。羅漢睡状はしゃがみ状態からでもスムーズに入力出せるのだ。

ただし、このゲームは起き上がり側が極端に不利なゲーム。特に相手が俯せで足が自キャラに向いているときはかなり有利なので、少し消極的なこの戦法は使わず、大鵬休止など判定の強い中段技か、下段技を重ねていくようにしよう。


相手の起き上がりにしゃがんでおいて、中段を誘う。


そしてしゃがむ。この後は、どっちの技を出してもいい。

さて、うまく相手の攻撃をかわした後、羅漢脚を使ったなら問題ないが靠身掌を出してヒットした場合。一応、浮かせられるがいろんな条件が揃わないとそれなりのコンボが入らないので、前掃腿での追い打ち。これは、踏ん張られてもコンボになるので一石二鳥だ。

また多少"お遊び"も含むが、背を向けてから（⇩⇩P、⇩⇩K後）寝るのも悪くない。この状態でKを押すと、通常よりもリーチのある下段蹴りが出るので、あながち意味はないとは言い切れない。ただ、Pだと相手と反対方向に靠身掌が出てしまうが…。


靠身掌が踏ん張られた…、


しかし、追い打ちを兼ねて出していた前掃腿がコンボに。

羅漢神撃、効率の良いディレイ法

前回、羅漢神撃にディレイを掛けて切り込めと説明したが、それの補足をしておきたい。まず、この連携はどこでもディレイが掛かるわけだが、掛けすぎるとさばかれるのは仕方ないとして、割り込まれてしまうのが痛い。また、スピードも重視したいので、掛ける所は5・6発目に加え、もう1カ所に止めておこう。2→3発目だ。

理由は1→2発目が連続なのと、3発目～最後まで連続で入るからで、ヒット確認ができればベスト（ガードされてたら5→6にディレイ）。

もちろん2発目で止め、他の技に連携させていくという選択肢も頭に入れておいてほしい。

鳳 刹那



技名	コマンド	二転捻り独楽昇天蹴り	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ
掌底短打回転打ち	近距離　Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅ	三転捻り独楽	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ
迅雷逆突き強襲撃	Ⓚ+ⒼⓀⓅⓅ+Ⓚ	二転捻り独楽昇天蹴り	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓀ

連続技をうまく使おう

刹那の攻めをスタートさせる技としてまず挙がるのがPPP。発生の早い立ちPスタートとなっているため、使い勝手がいい。とりあえずこれで突っ込み、主導権を握ろう。

刹那のPPPからは、3つの派生がある。ひとつは連続捻り独楽昇天蹴り（PPPPPK）。4発目は上段攻撃だが、さばき、当て身で取られることがないため、意外に信用できる。ディレイを少しかけ、4発目ヒットでよろけ→オールヒットを狙う。

ほかのふたつ、連続掌底捻り摺り蹴りと連続跳ね上げ掌底打ちは、それぞれ下段・中段への派生となる。これらは打ち切りを警戒させ、4発止めから別の選択肢へと移行させるのがいいだろう。

これら3つの既製の連続技を警戒させれば、PPP止めからの選択肢も生きてくる。



相手の攻撃をかいくぐる摺り蹴り。連携の中に組み込んでいこう。

そして2択へ

固有攻撃の性能の悪さは、以前にも紹介したとおり。極端に出が遅いものや、当てても意味がないものばかりである。これをカバーするためにやはり頼るべきは基本技、ということになる。

こちらの攻めを継続させる技としては、中段攻撃の胴貫（⇨Ⓟ）、前蹴り（⇧Ⓚ）が挙がる。カウンターヒットのほか、しゃがんでいる相手に当てた際にもよろけを奪うことができる。よろけ後は確定技こそないが、有利に攻められることは確かだ。

下段攻撃では、これまた基本技の摺り蹴り（⇨Ⓚ）を使ってみよう。発生が早いために見切られにくい。ヒット後にはダウン攻撃が入らず、それ自体のダメージも小さいが、下段を警戒させるには十分な効果があるだろう。

また、この技の長所は別のところにもある。それは、姿勢が極端に低く、相手の攻撃をかいくぐりながらヒットするという点。上段攻撃はもちろん、ほとんどの中段攻撃や、しゃがみPにすら打ち勝つことができるのだ。連携を組み立てる際、相手が手を出したくなるところで使っていけば、絶大な効果を発揮してくれる。

そして最終目標へ…

1発狙いは、前回も紹介した逆突き強襲掌。ガードさせたときのリスクは大きいが、ヒットさせれば相手を浮かすことができ、空中コンボで大ダメージを奪うことができる。

問題は踏ん張られたとき。この場合にはよろけ中に浴びせ蹴り（⇨Ⓚ+Ⓖ）を当て、ダウンを奪うのがいいだろう。もし相手が踏ん張らなかったとしても、空中コンボになってくれるのがいい。



しかし、よろけ中に浴びせ蹴りがヒット。ダウンを奪うことができる。



踏ん張られると、大ダメージの空中コンボを狙えなくなるのが痛い。

金剛寺鉄心



技名	コマンド	旋肘転捶	ⓅⓅ
鞭連旋転捶	⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	連拳捻身手	ⓅⓅ・Ⓟ
連旋転捶	ⓅⓅ ⓅⓅ	連拳転身払	ⓅⓅ Ⓟ Ⓟ

"すぐしゃがみ"を最大限に利用して…

鉄心の決め手は上発力からの空中コンボ。これを1セット決めれば相手体力の半分を間違いなく奪うことができる。これを考えると対戦時、なにを狙えばいいのかが分かるはずだ。

最大の狙いになる"上発力"という技は、しゃがんだ状態からでないと出すことができないが、出してしまえば攻撃発生もはやく硬化時間も小さいといった優れ技。さらに付け足せばシステム上、キャラクターが一瞬でしゃがみ状態を作ることが可能（立っている状態から0・5秒くらいでしゃがむ）なため、狙うチャンスは非常に多い技だ。

下段攻撃はもちろんのこと、上、中段の大技をガードした際は必ず上発力を決めていきたい…いや、決めなければいけない技かと思う。



素振りでも強い手刀。返し技として使い、ひるんだところに…。



すぐしゃがみからの上発力が有効だ。

で、今回説明するのは、相手の技をガードした際、直接上発力を狙うのでなく、上発力へ派生することができる動き。つまり、上発力が確定していない場面でも、その前に必要な動きをしていれば上発力を決めることができるというものを説明していこうと思う。具体的にいうと、"ひるみ"というものが挙がるのだが、鉄心はそのひるみ技が充実している。固有技として挙げてみると、中段なら手刀に二連肘（1発止め）。下段は仆刀腿。中段技に関しては攻撃発生がかなり早いものとなっている。

で、これらひるみ技がヒットした場合だが、仆刀腿はしゃがみ状態になるのでそのまま上発力を入力。中段技からの場合は、"すぐしゃがみ"これを利用してヒットさせる。これならばガード後すぐしゃがみ上発力よりも確実に相手にダメージを与えることができるだろう。

一応"ひるみ技"として3つの技を紹介したが、実際ガード後に上発力へ派生するために使う技は手刀がお薦め。なお、二連肘1発止めからはすぐしゃがみのタイミングが難しく、この場合は2発出し切り後旋掃で追い打ちするのがお薦め。これでも体力ゲージ3分の1は奪えるので文句なし。

ちなみに仆刀腿は返し技としては決まらないので、二択を仕掛ける場面で有効かと…。まあ、これらを参考に対戦してみるといいだろう。今回はあくまでも"ひるみ"という状態が意外に重要だということを覚えてほしい。



二連肘出し切りでくずれたところに後旋掃もダメージ十分!



花月

技名	コマンド	連環穿掃鎖懸崩	↙Ⓟ+ⓀⓅⓅ
背転連環切掌	背転切掌から ⓅⓅ	猴形双手	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ
背転穿掃鎖懸崩	背転切掌から ↑ⓅⓅ	猴形砲	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ+Ⓚ

花月にはコンビネーション技が豊富に揃っているが、その多くはヒットさせても反撃を受けてしまうといった欠点を持っているため、安易な使用は死を招くことになる。

そこで対戦プレイで勝率を上げるためには、より洗練された戦法で相手に挑むことが重要だ。ここでは対戦における花月の狙いを簡潔に説明していこう。

連環瞬腿をねらえ！

花月の弱点のひとつに空中コンボの貧弱さというものがある。強力な浮かせ技を持っていない花月は、空中コンボで大ダメージを与えるといったことが難しく、ここぞというときに決定打を繰り出すことが難しいのだ。そこでこの弱点を補うために覚えてほしいのが、連環瞬腿というコンビネーション技である。

Pからの派生技である連環瞬腿、この技には1段目のPがヒットすれば4段目まで連続でヒットするといったメリットがあり、また相手が踏ん張らなければダウンを奪えることが特長だ。

さてこの連環瞬腿を確実に決めることができる場面としては、主にふたつの方法が考えられる。ひとつは相手の攻撃をさばいた後。そして基本技の頂心肘で相手をよろめかせた後だ。

後者の頂心肘とはいわゆる基本技の肘打ちだが、この技はしゃがみ状態の相手にヒットさせるとよろめかせることができるといった特徴を持っている（カウンターヒットでも可）。発生も早いので接近戦では特に重宝するだろう。


頂心打で相手をよろめかせたら…、


すかさず連環瞬腿で追い打ちしよう。これが花月の狙いだ。

もちろん頂心肘でよろめきを狙うのであるならば、下段攻撃を用いて相手をしゃがませることも重要だ。頂心肘が届く間合いならば連寸腿や虎掃手などで相手の足下を襲うといいだろう。

中間距離の攻め

中間距離から牽制しつつ攻めるならば、下段の後掃旋腿と中段の旋風脚といったリーチの長い攻撃がお薦めだ。

前者は威力が低い代わりに見切られにくく、後者はモーションこそ大きいがヒットすれば→斧蹩腿→ダウン攻撃といった追い打ち攻撃でかなりのダメージを与えることができるぞ。

また自ら相手の懐に攻め込む場合は、烏形連手が有効。烏形連手の2段目がヒットすれば相手を崩すことができるので、さらに烏形連手で追い打ちを決めよう。ただしこの技はガードされると反撃必死なので、1～2段目の間にディレイをかけてタイミングを調節することも必要だ。

そして絶招技の竜頭箭疾歩だが、この技も中間距離から出の早さと強上段攻撃という特性を生かして、相手の攻撃のスキをつくように用いよう。もちろんこの技はしゃがむことで簡単にかわされてしまうが、こういった相手には中段の崩拳で対抗しよう。


武術ゲージが点灯した途端にしゃがむ相手には崩拳で突っ込もう。



尹盛珉

技名	コマンド	ターフ・カッター	Ⓚ+Ⓖ・Ⓚ
テオ・チッキ	↘ⓀⓀ	ターフ・カッター	Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ
ダブル・スピンブレ…	Ⓚ+ⒼⓀ	コンボ・アッパーカッ…	↘ⓀⓀⓀ

攻守を考えるとテコンドーは"守"

攻めるにはなにかがちょっと欠けているユン。ほとんどの技の硬化時間が長く、連携技を出し切ってしまったりすると、結構痛いめにあうことに…。それらから考えたユンの動きは、基本的に受け手になる。

攻めにおいては若干劣るユン。しかし、守りに関しては結構優れた技を持っている。例えを挙げると、ヒールブレイド…2発のパンチから踵落としに派生する技なのだが、これがすべて連続技。相手の技をガード、またはさばいたときなどの返し技として使うと有効だ。ただ、対処しようのない注意点も1つある。体力ゲージ横の"武術ゲージ"これが光っていると威力増加(!?)のためかつながらない…。これはいきなりランダムで光りはじめる場合もあるので、対処のしようがない。あしからず…。


本来、連続技のヒールブレイドだが武術ゲージが光ると…。

対処ではないが、このランダム要素を避けたい場合の技も一応ある。それは足位置が右足が前といった条件付きで出せる技、アプチャギだ。相手を浮かせることができ、コンボでステップ・ダブルキック。ダメージ的にも差はないので、わりといいかも知れない技。ただ、相手が重いとコンボが決まらないときもあるので注意しよう。

優れた点でいうとダブル・ブローなんかも同様。しゃがみ相手に有効で、下段技なんかをガードしたときに使うといいだろう。返し技でいうと上段攻撃のヒールブレイド、中段攻撃のダブル・ブローで対処すると覚えておいてほしい。

さて、ディフェンス面はこれで完璧。今度はオフェンスについてちょっと説明しよう。



可能性を広げることができる"さばき"これを使うのが課題だ。

相手に手を出させるのがコツ

攻めにおいては、まずちょっと離れた中間間合いを維持するのがコツ。リーチの長いユンにとってはちょうどいい間合いだ。この間合いで中段と下段に振り分ける。

中段技はターンスマッシュ、ターニング・ブレード、ダブル・ミドルキックなどがお薦め。下段ならダウンを奪えるフロントレッグカッターだ。ちなみに中間間合いで使う技ほとんどに返し技が存在するので、できるだけ連携技は途中で止めるのが賢明だ。


中間間合いでは慎重な動きを要するぞ！

これらで間合いを測りつつ接近戦に持ち込み、ガードに徹する。そして的確な返し技ーユン（テコンドー）の理想型といえる形だ。

世界的に総合武術試合が盛んになってきた今、国際的な総合異種格闘技世界大会を開催するべく世界各国の武術団体が協力することになった。参加選手は世界各国の武術団体の代表者や、武道家達であった。世界大会出場の為には各文化圏での予選を勝ち抜かなければならないのだが、アジア武術選考会では有名無名のすべての武道家達に参加権が与えられ、ここに前代未聞の規模で、異種格闘散打試合が行われることになったのである。



ゲーム大会実施参加選手大募集!!

ファイティング武術 擂台賽（らいたいさい）



KONAMI

5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/

KONAMI

FIGHTING 武術 WU-SHU™

全亜州武術綜合擂台賽開場

全国主要開催店

※詳しくは下記の開催店にお問い合わせ下さい。

■北海道
- ●アミューズファクトリープルプル／旭川市6条
- ●ゲームセンターウィン／旭川市旭町2条
- ●アルファー21釧路店／釧路郡釧路町桂木
- ●釧路スガイ／釧路市北大通り
- ●パワープラントプルプル／札幌市中央区南3条西
- ●ゲームスペースサクセス／札幌市中央区北4条西
- ●キャッツアイ清田店／札幌市豊平区清田1条
- ●レスター北海道／札幌市豊平区豊平3条
- ●アミューズメントパークキッス／札幌市北区北24条西
- ●光速街路／稚内市港
- ●アミューズパークTO吉RO／中川郡幕別町札内西町

■青森県
- ●ギガパレス八戸／八戸市八日町

■岩手県
- ●ユートピア／盛岡市大通り

■宮城県
- ●パインズ／仙台市泉市松森
- ●シルクハット仙台店／仙台市青葉区1番町
- ●コスモエース仙台黒松店／仙台市泉区七北田字杉の田

■山形県
- ●カレッジスクエアー／山形市白川町
- ●プレイラウンジα+1山形店／山形市あかねヶ丘
- ●アミューズメントコスモエース山形店／山形市飯田西
- ●アルファー21米沢店／米沢市春日

■福島県
- ●アルファー21いわき店／いわき市平三倉
- ●ネバーランド／郡山市中町

■茨城県
- ●ゲームパドックプラスワン／猿島郡総和町小堤

■栃木県
- ●アミューズメントジャムジャム／ひたちなか市中根
- ●中央ステーション／宇都宮市池上町
- ●コスモエース宇都宮駅／宇都宮市東宿郷
- ●シーサイドリゾート／宇都宮市睦町
- ●スカイラブ／佐野市富岡町
- ●安佐エース／佐野市堀米町
- ●たつみスポーツセンター／日光市野口十文字下

■群馬県
- ●ニュープラント／伊勢崎市東上宮
- ●ハッピーイン桐生店／桐生市本町
- ●ハッピーイン高崎／高崎市南大類町字中通

■埼玉県
- ●アミューズメントパークZWX南浦和店／浦和市南浦和
- ●埼玉レジャーランド春日部店／春日部市大字増富字谷原
- ●シルクハット所沢店／所沢市日吉町
- ●チルコポルト上尾店／上尾市谷津
- ●オリンピア／大宮市仲町
- ●ムー大陸宮原店／大宮市奈良町
- ●ゲームクラール／朝霞市膝折町
- ●アリーナ／大宮市桜木町

■千葉県
- ●宝島新浦安店／浦安市入船
- ●チャリオット 五井店／市原市五井
- ●ソニックビーム／松戸市松戸
- ●ゲームステーション／松戸市本町
- ●ラッキー千葉／千葉市中央区富士見
- ●デジャヴー幕張店／千葉市美浜区ひび野
- ●ファンファン北習志野／船橋市習志野台
- ●チャリオット船橋店／船橋市藤原
- ●ゲームフジ船橋／船橋市本町
- ●ゲームセンターゼロ／柏市旭町

■東京都
- ●新宿プレイランドカーニバル／新宿区歌舞伎町
- ●ゲームプラザ白馬／新宿区高田馬場
- ●ワールドゲーム／葛飾区新小岩
- ●東京レジャーランド小岩店／江戸川区南小岩
- ●六本木ボルテックス／港区六本木
- ●ゲームジョイグラップ／渋谷区笹塚
- ●ASO:VIBA／渋谷区恵比寿
- ●アミューズメントスポット M3／渋谷区代々木
- ●ゲームラスベガス／世田谷区北沢
- ●トライアミューズメントタワー／千代田区外神田
- ●ゲームモンタナ／千代田区有楽町
- ●スターランド北千住店／足立区千住
- ●ゲームインみとや／台東区浅草
- ●シルクハット蒲田M2店／大田区西蒲田
- ●バトルアレイ町田／町田市原町田
- ●ゲームモナコ／調布市布田
- ●ゲームプラザセントラル八王子／八王子市東町
- ●ゲームマジック／板橋区常盤台
- ●バトルアレイ五反田／品川区五反田
- ●ゲームアムネット／品川区西五反田
- ●池袋プレイランドラスベガス／豊島区西池袋
- ●ビンゴロンゴ／墨田区江東橋
- ●ジョイフルランド都立大店／目黒区上目黒
- ●ピガロ新宿店／新宿区歌舞伎町

■神奈川県
- ●ムトス綾瀬／綾瀬市大上
- ●AMPジアス上大岡／横浜市港南区上大岡西
- ●アメリカングラフティー／横浜市西区南幸
- ●ネバーランド／横浜市都筑区中川中央
- ●シルクハット本厚木1号店／厚木市中町
- ●AMPギガス／厚木市中町
- ●ムトス座間／座間市ひばりが丘
- ●コンピューターランド相模原店／座間市相模ヶ丘
- ●宝島秦野店／秦野市平沢字久保頭
- ●シルクハット京急川崎店／川崎市川崎駅前本町
- ●ムトス相模原／相模原市中央
- ●アップル3号店／大和市大和南
- ●スーパージョーカー／藤沢市南藤沢

■山梨県
- ●パル国母店／甲府市国母
- ●パル石和店／東八代郡石和町四日市場

■新潟県
- ●プレイラウンジα+1見附／見附市今町
- ●メジャーロード見附店／見附市上新田町字下野沖
- ●コインレストラントップ上越店／上越市下荒浜大谷内横田
- ●上越レジャーランド／上越市大字下門前字藻島
- ●ハッピーイン新潟河渡店／新潟市河渡甲
- ●サムシング／新潟市東青山
- ●スポットM1／新発田市小舟町
- ●プレイラウンジα+1新発田店／新発田市新栄町
- ●コインレストラントップ柏崎店／柏崎市原町
- ●アミューズメントスタジアムTOP／柏崎市大字両田尻字頭無
- ●アミューズメントスクエアチャンス／白根市下塩俵字土居外
- ●コインレストラントップ中条店／北蒲原郡中条町大字中条
- ●プレイラウンジα+1小出店／北魚沼郡小出町大字中原

■長野県
- ●遊園ラス／上高井郡小布施町字吉島
- ●コスモエース上田店／上田市天神
- ●ゲームNASA／長野市高田五反田
- ●スカイバッティングセンター／長野市上千田
- ●アピナ／長野市村山
- ●ロゴス／長野市母袋
- ●アルファー21飯田店／飯田市カナエ一色

■富山県
- ●サービスエイリアン高岡／高岡市下石瀬
- ●クァトロブーム小杉店／射水郡小杉町三ヶ
- ●オレンジハット白石／射水郡小杉町白石
- ●オレンジハット砺波／砺波市新又
- ●サービスエイリアン古沢／富山市古沢
- ●トヤマレジャーランド呉羽店／富山市高木字貝塚
- ●げーむいんさんしょう／富山市太郎丸

■石川県
- ●バイパスレジャーランド藤江本店／金沢市藤江南
- ●扇が丘レジャーセンター／石川郡野々市町高橋

■和歌山県
- ●デジャヴー和歌山／和歌山市湊西の坪

■福井県
- ●フクイレジャーランド春江店／坂井郡春江町江留下高道
- ●フクイレジャーランド鯖江／鯖江市36町
- ●ジョイランド東鯖江／鯖江市宮前
- ●ジョイランド大和田／福井市大和田町

■岐阜県
- ●だいおう六条店／岐阜市宇佐南
- ●ファンタジアン／岐阜市精華

■静岡県
- ●シートピアYAZ／焼津市道原
- ●OZ浜松宮竹店／浜松市宮竹町
- ●ゲームオブいろは／浜松市高丘町
- ●アラジン／富士市永田町
- ●アップル流通店／静岡市東千代田

■愛知県
- ●Uファクトリー岡崎店／岡崎市井田西町
- ●わくわくらーん／西春日井郡豊山町大字豊場字幸田
- ●コムテックプラザ／日進市赤池
- ●ポート24／宝飯郡御津町大字下佐脇字仲荒
- ●アクト丸山店／豊田市丸山町
- ●アリス九番町店／名古屋市港区九番町
- ●テクノドリーム竜宮店／名古屋市港区竜宮町
- ●AGスクェア栄店／名古屋市中区錦
- ●シルクハット名古屋店／名古屋市中区錦
- ●コムテックタワー／名古屋市中村区名駅
- ●PAO／名古屋市名東区高社
- ●名古屋レジャーランド大高店／名古屋市緑区大高町字忠治山

■三重県
- ●ビッグジョイ／四日市市諏訪栄町
- ●アルファー21津店／津市桜橋

■滋賀県
- ●アルファー21近江八幡店／近江八幡市鷹飼町

■京都府
- ●プレイランドキング七条店／下京区七条通烏丸西入東境町
- ●キング千本店西陣プレイランドキング／京都市上京区千体通一条上る泰童片原町
- ●スーパー三條円町プレイランドキング／京都市中京区西ノ京西円町

■大阪府
- ●茨木タウンスポット／茨木市中津町
- ●コスミックABC／寝屋川市早子町
- ●チャレンジャー関大前店／吹田市千里山東
- ●パスカ／大阪市阿倍野区阿倍野筋
- ●BIGJOY／大阪市中央区西心斎橋
- ●よしもとアミュージアム／大阪市中央区難波千日前
- ●GIGK(ジジ)／大阪市天王寺区上汐
- ●ジョイボックス／大阪市天王寺区上本町
- ●ポルシェ／大阪市都島区都島本通
- ●インバネス／大阪市都島区東野田町
- ●シャトーEX／大阪市都島区東野田町
- ●メインストリート梅田店／大阪市北区小松原
- ●アミューズメントグラフティー茶屋町／大阪市北区茶屋町
- ●百又ゲームセンター／大阪市北区茶屋町
- ●梅田ABC／大阪市北区堂山町
- ●フェラーリPart1／大阪市浪速区日本橋
- ●チルコポルト茶屋町店／大阪市北区茶屋町
- ●ピガロ梅田店／大阪市北区梅田

■兵庫県
- ●チルコポルト神戸ハーバーランド店／神戸市中央区東川崎町
- ●スプラ／加古川市加古川町備後字南備後
- ●アルファー21加古川店／加古川市平岡町新在家
- ●ルート3／神戸市西区伊川谷町有瀬
- ●ネオ3／神戸市中央区北長狭通り

■島根県
- ●アルファー21松江店／松江市東朝日町

■岡山県
- ●ハイテクランド テラ／岡山市益野
- ●ベンダーショップ旭川／岡山市倉田
- ●スーパーパンキーズbyミレニアム／岡山市表町

■広島県
- ●ダイナレックス広島／広島市南区段原南
- ●ブラックジャック／広島市中区新天地
- ●アミパラここじゃ／東広島市西条町下見

■香川県
- ●アミパラライオン／高松市古馬場町
- ●サーカスサーカス／高松市百間町
- ●アルファー21高松店／高松市福岡町
- ●ネバーランドボウル内ゲームセンター／大川郡志度町志度

■愛媛県
- ●BOXランド／伊予三島市金子
- ●姫屋こどもデパート新居浜店／新居浜市若水町

■福岡県
- ●西部スポーツガーデン／福岡市西区姪の浜

■大分県
- ●シーアールハイスコアー／大分市城東町
- ●プレイトピア "ハイウエイ"／別府市石垣西

■宮崎県
- ●サンセットタウン／宮崎市源藤葉山

■鹿児島県
- ●サンアミューズ国分店／国分市野口
- ●プレーランドフェニックス／鹿児島市与次郎

コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432

KONAMI

第11回 読者が選ぶ! ゲーメスト大賞!!

投票締め切り迫る! 11月20日必着!!

今年度もゲーメスト大賞の季節がやってきた。君たちの手で、今年どのゲームが一番面白く、素晴しいゲームであったか決定しよう!

ゲーメスト大賞は、昨年の10月1日から今年の9月30日までに発売されたゲームの中から、No.1にふさわしいゲームを読者投票により決定しようというもの。

選ぶのは、まず大賞1機種と、その他の各部門賞である。各部門賞は、サウンド・グラフィック・キャラクターなど、カテゴライズの中で秀でたゲームを決定する。

ゲーメスト大賞

ゲーメスト大賞は、もちろん今年度No.1と思うゲームを選んで投票してもらえばいい。人により、No.1と思う理由はさまざまだと思う。自分が一番ハマリ、思い入れの強いゲームを選ぶ人もいるだろう。また、ゲーメスト大賞にふさわしいかどうかという、やや客観的な立場に立って評価する人もいるであろう。

ゲーメストとしては、そのどちらも否定しない。また、両方の要素が入ってこなければ、成り立たないものであるとも思っている。

大事なのは、読者の手で、年間No.1のゲームを決めるということだ。ゲーメスト大賞創設以来、読者投票の数字以外、別の要素がゲーメスト大賞に入ってきたことはない。理想論かもしれないが、一人一人のプレイヤーがプレイヤーとしての自覚を持ち、自分の判断で決めていくのが正しい姿ではないかと思う。

ベストシューティング賞

今年度最高のシューティングゲームを決めるベストシューティングゲーム大賞。

演出、アイデア、弾避けの醍醐味。これぞ!という作品を選んでほしい。今回は一票にかなりの重みがかかってくること間違いない。

ベストアクションゲーム賞

ベストアクションゲーム賞は、ベスト対戦格闘、ベストシューティングなどと違い、広いジャンルをカバーする賞。純粋なキャラクターアクションゲームから、クイズ、パズル、大型筐体ものまで含まれる。特に今年度は、ガンシューティングも含まれることになった。

さまざまなジャンルが混在する中、キミの中で「今年はこれだ!」と言えるものを選んでいってほしい。

ベスト対戦格闘ゲーム賞

君が、今年でイチバン対戦プレイが熱かった!と思った「対戦格闘ゲーム」に投票してほしい。2Dものはもちろんだが、今年はポリゴンを使用した3Dものの増加がより目立つ。

2Dと3D、それぞれお互いにはない魅力を持っているだけに、これら二つの「流派」のぶつかり合いが、今年はどのような結果になるのか?おおいに興味のあるところだ。

ベストVGM賞

このベストVGM(ビデオゲームミュージック)賞は「あのサウンドは素晴らしい!」というゲームに対して、贈られる賞である。

もちろん、BGMだけに限らず、ちょっと変わった効果音なんかも投票の対象になる。音楽を評価するという観点で、じっくり選考してみてほしい。

ベストキャラクター賞

このベストキャラクター賞は他の賞と投票方法が違うのでちょっと注意してほしい。3キャラクターまで選べるということがまず違う点だ。次に、選んでくれたキャラクターが、いったい何のゲームに出てきたのかも必ず記入してほしいということ。対戦格闘ゲームのキャラクターは、名前が同じなんてことが多いからね。

ベストグラフィック賞

自分の視覚に、そのゲームの世界が圧倒的な迫力をもって飛び込んできたゲームに投票しよう。さて、今年はどんなゲームの画面が印象に残っただろうか?今年遊んだゲームを、リストを見ながら思い返してハートをバイブしたゲームに、清き一票をお願いする。

ベスト演出賞

ベスト演出賞というのは、ゲーム全体の演出に対して評価していく賞である。演出というのは、どういう見せ方でゲームの世界観(広い意味で)を表現しているかということ。見せ方の手法や、その展開の斬新さに対して評価することになる。

演出の意味は広いので、ただ絵がきれいだとか、音がいいというだけではない。キャラクターがいいというのも1つの要素だが、すべてを含んで評価していってほしい。

ベスト演出賞は、単に絵や音だけでなく、総合的な見せ方を評価する。それは、常に進歩して、新しい世界とインパクトを与え続けてくれたという歴史が生み出した賞であるとも言える。ベストグラフィック、VGMと比べて、意味がわかりにくいかもしれないが、意義は深いのでじっくり考えて投票してほしい。

好きなメーカー賞

この賞は、キミの好きなメーカーを選んでほしい。選考基準は個人的に好きだ!のような理由でもいいし、客観的に好感が持てるといったものでもいい。とにかくピンときたメーカー名をひとつ挙げてほしい。

文字ばかりになってしまったが、よく読んで、考えて投票してほしい!

このゲーメスト大賞授賞式に、ペアで150組、300名様をご招待します。読者の投票で決めた賞だからこそ、読者のみんなにも参加してほしいのだ!

今号に付いている応募ハガキで応募してほしい。締め切りは11月25日だ。今からスケジュールを空けておこう!

ゲーメスト大賞の発表は12/30発売1/30・2/15合併号だ!

ゲーメスト大賞集計対象機種一覧

ジャンル	No.	ゲームタイトル	メーカー名
アクション（パズル、クイズ、ドライブなども含む）	1	マキシマムフォース	アタリ
	2	サンフランシスコラッシュ	
	3	ラウンドトリップRV	SNK
	4	ギャルズパニック4遊	カネコ
	5	ギャルズパニックS	
	6	対戦ブロックくずし さるかにハムぞう	
	7	ウォーザード	カプコン
	8	カプコンスポーツクラブ	
	9	バトルサーキット	
	10	ウイニングスパイク	コナミ
	11	ウエディングラプソディ	
	12	ときめきメモリアル～おしえてYour Heart～	
	13	対戦とっかえだま	
	14	バーサスネットサッカー	
	15	GTI-CLUB	
	16	ハングパイロット	
	19	トータルバイス	
	20	オペレーション サンダーハリケーン	
	21	ワインディングヒート	
	22	ぷよぷよSUN	コンパイル
	23	ウルトラ電流イライラ棒	ザウルス
	24	コラムス'97	セガ
	25	ダイナマイトベースボール'97	
	26	バーチャストライカー2	
	27	スカッドレース	
	28	セガ　ウォータースキー	
	29	セガ　スーパーG	
	30	トップスケーター	
	31	ロストワールド	
	37	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	
	32	アルカノイドリターンズ	タイトー
	33	きらめきスターロード～イントロ倶楽部～	
	34	クレオパトラフォーチューン	
	35	パズルボブル3	
	36	まじかるで～と（ドキドキ&卒業）告白大作戦	
	38	電車でGO！（EX）	
	46	サイドバイサイド2	
	39	マジカルドロップ3	データイースト
	40	ギャロップレーサー	テクモ
	41	ギャロップレーサー2	
	42	子育てクイズマイエンジェル2	ナムコ
	43	スタースイープ	
	44	ダンシングアイ	
	45	ワールドスタジアム'97	

ジャンル	No.	ゲームタイトル	メーカー名
アクション	47	アルマジロレーシング	ナムコ
	48	ファイナルハロン	
	49	アルペンレーサー2	
	50	トーキョーウォーズ	
	51	ネオ・ボンバーマン	ハドソン
	52	ロジックプロ2	バンウエーブ
	53	クイズ！セーラームーン～知力 体力 時の運～	バンプレスト
	54	清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室	ビスコ
	55	モンスタースライダー	
	56	マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス
	57	三刻志	ミッチェル
	58	はさんでMeナイト	メイクソフトウェア
シューティング	59	怒首領蜂	アトラス
	60	ティンクルスタースプライツ	ADK
	61	閃激ストライカー	カネコ/童
	62	ソーラーアサルト	コナミ
	63	とべ！ポリスターズ	
	64	セカンドアース　グラティア	ジャレコ
	65	ライデンファイターズ	セイブ開発
	66	Gダライアス	タイトー
	67	マクロスプラス	バンプレスト
	68	ソニックウイングスリミテッド	ビデオシステム
	69	ソルディバイド	彩京
	70	紫炎龍	童
対戦格闘	71	羅媚斗	アイオーン/エレクトロニクスアーツ
	72	ストリートファイターEX（plus）	アリカ
	73	ヘヴンズゲート	アトラス
	74	グルーブオンファイト	
	75	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK
	76	サムライスピリッツ天草降臨	
	77	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	
	78	ブラッディロア	エイティング/ハドソン
	79	ヴァンパイアセイヴァー（セイヴァー2/ハンター2）	カプコン
	82	ストリートファイターIII	
	83	ポケットファイター	
	84	マーヴルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター	
	85	わくわく7	サン電子
	86	バーチャファイター3tb	セガ
	87	ファイターズインパクトA	タイトー
	88	デッドオアアライブ	テクモ
	89	鉄拳3	ナムコ
	90	ブレイカーズ	ビスコ

※ゲーメスト大賞集計一覧の訂正／No.17のソーラーアサルトが重複のためNo.62で統一し、前号分のNo.17の獲得票はNo.62へ加算。No.37ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド、No.46サイドバイサイド2のメーカー名に誤りがありました。No.80ヴァンパイアセイヴァー2、No.81ヴァンパイアハンター2は、No.36、No.38、No.72と同様にNo.79ヴァンパイアセイヴァーに含まれるものとし、No.79で統一し、前号分のNo.80、No.81の獲得票はNo.79へ加算。No.17ウェーブランナーは昨年のノミネート作品だったため削除。

関係者並びに読者の皆さまへ／この場をもってお詫びと訂正とさせていただきます。申し訳ありませんでした。なお、今号と前号でのノミネート作の受付No.には変更はありませんが、これから投票をする方はこのページのリストを参照してください。

投票についての注意

ゲーメスト大賞に投票してもらう上で、注意点がいくつかある。次の事項に気をつけてほしい。

1：今号と次号に付いている、専用ハガキでのみ受け付け

投票は64ページに付いている専用投票ハガキのみで受け付ける。

2：ゲーム名は番号を必ず記入

投票ハガキの記入欄には、ゲームの頭に書いてある番号を忘れずに書いてほしい。もちろん、間違いの無いようにゲーム名も併記してくれるとうれしい。

3：キャラ名はゲームタイトルも忘れずに

ベストキャラクター部門は、そのキャラクターが登場するゲーム名を必ず併記してほしい。また、キャラ名が分からない場合には「○○というゲームの□面に登場し、背景にいるキャラの頭に乗っかっているヤツ」などわかりやすく表記してほしい。

4：該当作がない！

その賞にふさわしいゲームがないと判断した場合は、「なし」とハッキリ書いてくれ。各賞とも無理に投票する必要はないのだ。

5：対象ゲームは？

96年10月1日から97年9月30日までに発売されたゲームを対象としている（ただし、ピンボールやエレメカ、メダル機や麻雀などは含まれない）。

ロケテスト中や、AMショー、AOUショーなどに出展されただけで未発売のものなども含まれないので注意。

なお、前記の条件を満たしているが表にないゲームがあれば、そのゲーム名を書いてほしい。

6：投票締め切りは？

11月20日必着分までを有効票とします。

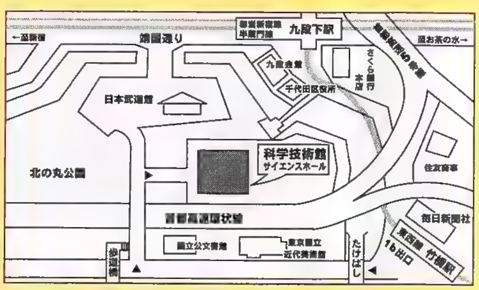
7：プレゼント

投票者の中から抽選で200名様に特製テレカをプレゼントします（当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます）。

読者のみんなも参加してほしい！

今年も読者のみんなを授賞式に招待します！

今回の会場は九段下の科学技術／サイエンスホールだ。日程は12月13日（土）の昼から夕方までを予定しているぞ。



（地下鉄東西線・竹橋下車1b出口　徒歩7分　北の丸公園内　日本武道館手前）

遊び尽くせ！





乱入キャラの乱入条件と隠し小ネタを一挙公開。もちろん対戦攻略もあるよ。

担当：CHU

乱入キャラあらわる！

CPU戦である条件を満たすと、7人目の対戦前に突然乱入してくるダン or 豪鬼。
このページではその条件を紹介するとともに、乱入時の演出を連続写真で紹介していくぞ。でも実際に動いている映像を是非見てほしいな。
ちなみに乱入キャラに勝った後は本来の7人目から続きになるぞ。

ダン出現条件

- 「平均残りタイム60以上」が3試合以上
- 「平均残り体力96以上（MAX体力は144）」が3試合以上
- 「1ラウンドも相手にとられない」が連続で4試合以上
- 「あけぼのフィニッシュ（マイティコンボなどでとどめを刺す）」が5ラウンド以下
- フィニッシュ時の必殺技成長度が「自分がすべてLV1で相手がすべてLV3」を1ラウンド以上
- コンティニューなし
- 乱入（2P対戦）なし

豪鬼出現条件

- 「平均残りタイム80以上」が1試合以上
- 「平均残り体力128以上（MAX体力は144）」が1試合以上
- 「1ラウンドも相手にとられない」が連続で6試合以上
- 「あけぼのフィニッシュ（マイティコンボなどでとどめを刺す）」が6ラウンド以上
- フィニッシュ時の必殺技成長度が「自分がすべてLV3で相手がすべてLV1」を1ラウンド以上
- コンティニューなし
- 乱入（2P対戦）なし

条件を満たすと…



おやっ、対戦か？と思いきや…、

ダン



げげっ！豪鬼が乱入してきた…、



いざ試合開始…ってアレッ！ダンが画面外から跳んできた！



しかし阿修羅閃空で見事にかわされる。さすがダン。



だがめげずに殉哭殺。カッコよく決めるのか？おやじ～！





きまった…ってオイ！右の写真と同じじゃね～か！



気分をよくした豪鬼君。準備運動してドッポ～ン、さよなら。



気を取り直して試合開始だオラァ～。

ゴウキ



ありゃりゃ？ダンが乱入してきたぞ？



やる気マンマンのダンだが…（どこかで見たような光景）、



でもって豪鬼と試合開始。



あちゃ～、やっぱりか…、

知って得する隠しネタ集

り～ど・み～♡

このゲームには普通にプレイしていても気づかない、隠し要素的なネタがたくさんある（主に演出面）。

このページでは、その数あるネタの中から、紹介できる限り寄せ集めて載せてみたぞ。スペースの問題上、個条書きっぽくなってしまうが、その辺はご了承くださいってことで…。

ではいってみよ～。

真・瞬獄殺?

瞬獄殺のコマンドは→↘↓↙←＋Ⓢ、というのはご存じの通りだが、実はⓅ・Ⓟ・→・Ⓚ・Ⓢと入力しても瞬獄殺を出すことができるのだ。しかもこの場合は、ヒット中の演出が変わっているぞ。



これがいつもの瞬獄殺。



そしてこれが別コマンドの瞬獄殺。攻撃の過程が見えるぞ。

着せ替えモリガン

実はモリガンに隠し勝ちポーズがあった。その条件は…。

①体力MAXで勝っている。

②ステージクリア（2本先取設定なら2本先取したとき）のラウンドであること。

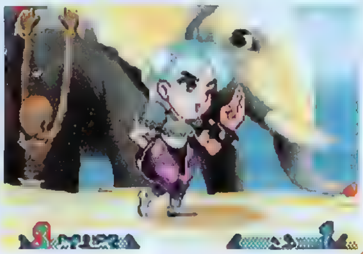
③通常勝ちポーズをとる前に↑＋スタート＋Ⓟ＋Ⓢボタンを押しっぱなしにしておく。

（①、②の条件をクリアしていれば、何も押していなくても64分の1の確率で出ることもある）

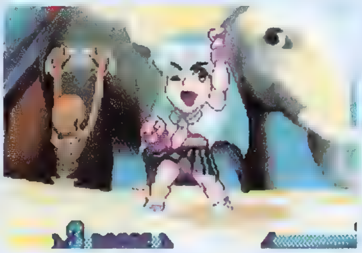
これで相手が春麗かさくらかダンの場合は写真のようになり、それ以外は座ってポーズをとるぞ。



対ダン戦。どお?似合うかしら?



対春麗戦。殿堂入りおめでとう。



対さくら戦。制服うはうはだ。

居眠りチュンリー＆隠し技?

お次はチュンリーネタ。←↙↓↘→＋Ⓚ。このコマンドでスピニングバードキックを出すことができる。インストに載っていないので一応隠し技扱いの技なんだけど、簡単に見つかっちゃったよね。



担当者が言うには、使い勝手はよくないそうです。

左の寝ている写真は、ずっとしゃがんでいると起こる現象。フェリシアでも寝こそしないものの同じようなことが起こるぞ。



警察官はハードだからね。そっと寝かせてあげようね。

タオ＆小法師?

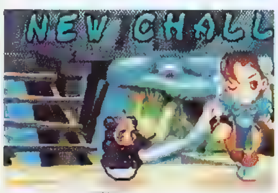
●タバサにステージクリアのとき専用の隠し勝ちポーズが2つあった。普通の勝ちポーズとあわせ、それぞれ3分の1の確率で見ることができる。タオが出れば当たり。

●タバサの体力が残り48をきるとガードの際、タオを盾にするガードポーズになる。

●対戦7連勝した後のCPU戦で、さらに乱入されると乱入されポーズが変化する。



隠し勝ちポーズの一つ。すげーうれしそーに走ってるね。



乱入されると起き上がり小法師に！どこかで見たような…。



タオファンから文句が殺到しているガードポーズ。

挑発伝説!

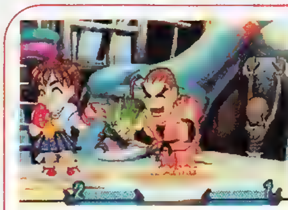
スタートを押すと出る挑発に関するネタを紹介しよう。

●普通は1試合16回という回数制限があるのだが、ダンだけは無制限。

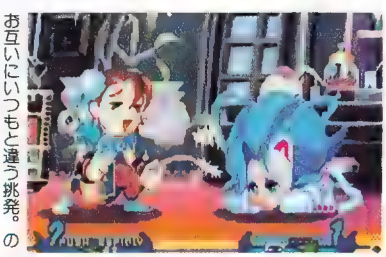
●リュウとケンにしゃがみ挑発、フェリシアにレバー横入れ挑発、ダンにはジャンプ・しゃがみ挑発とゲージを使って挑発伝説がある。

●春麗の挑発はフェリシアかタバサが相手のときは猫じゃらしの挑発になる。

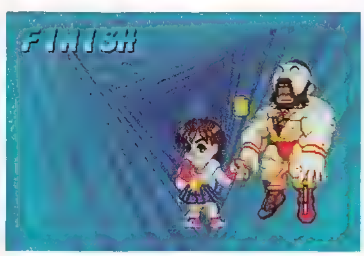
●春麗とさくらの挑発は攻撃判定を持っていて、挑発でとどめを刺すとあけぼのフィニッシュになる。



↓↘→↓↘→＋スタートボタンで挑発伝説だ。って知ってるか…。



お互いにいつもと違う挑発。のどかだにゃ～。



これがあけぼのフィニッシュ。いや～めでたいめでたい。

みんなありがと～

エンディングが終わった後、スタッフロールが始まる前にⓈボタンを押しておくと、スタッフロール中のBGMが普段と違う曲になるぞ。フェリシアが「みんなありがと～」と言えば成功だ。



この画面の前にⓈボタンを押しておこう。

隙を見逃していませんか!?

フラッシュコンボへの反撃

フラッシュコンボの3打目と4打目の間に割りこむのが基本。そこで3打止めの攻防が生まれる。

解説　石井ぜんじ

マイティコンボで割り込もう

まず最初に、どんな技で一瞬の隙に割りこむのか考えていこう。

一番使えるのは、出るのが早く、無敵時間を持っている必殺技、マイティコンボである。もちろんマイティコンボの中にも判定の強いもの、弱いものがあるので、無敵時間のあるものを選ぶのが望ましい。

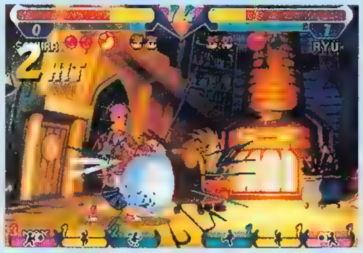
最強の部類なのが、マイティコンボでは真空波動系である。飛び道具だが、近間においては出が早く、無敵時間があるので申し分のない性能になっている。

必殺技では、昇龍拳、シャドウブレイドが割りこみ技として最高の性能を誇る。逆に、レヴェリー・ソードや咲桜拳などは、似ているが相打ちになったり一方的に潰されることが多いので注意。

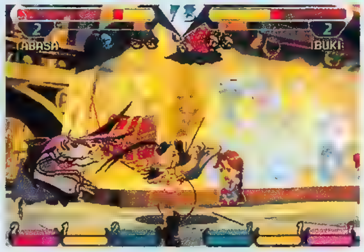
他に強い割りこみ技で、意外に潰されずに返せるのが疾風迅雷脚、パラサイトテンペスト、疾風、ドラゴン・アポカリプスなど。確実に覚えておこう。

技を出されると潰れてしまうが、出る早さやリーチだけはあるというマイティコンボも返し技として大事になってくる。フラッシュコンボを4打目まで出しきった後の隙も突いたりするときに、威力を発揮する。

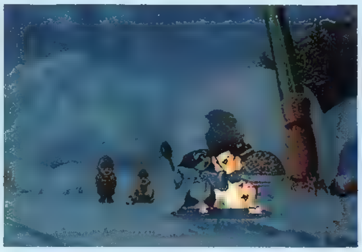
これらの性能が高いのが、ダンシングフラッシュ、天回傘・天雷破・アストロンカノン・ロシアンビート・ダークネスイリュージョンなど。この遠距離タイプの返し技を、使い分けることができればなおよい。



意外にも、飛び道具の真空波動拳系が最強クラスの割りこみ技。



昇龍拳は判定が強いが、レヴェリー・ソードは相打ちになりやすい。



疾風は、近距離で使うと判定が強く、割りこみに使える。



天回傘は、判定が弱いので打撃の間に出すと潰されてしまう。

必殺技以外で割りこむ場合は?

このように、割りこんでいくのは出の早い、必殺技・マイティコンボ系がベスト。だがその他に、じっくりガードして、投げ技やガードクラッシュがきたらしゃがみⓅなどで割りこんでいく方法がある。

通常技で割りこむのは、場合によって危険なこともある。割りこめない場合があるのだが、ゲージがなかったり、適当な返し技がないキャラはこうするしかないこともある。

また、100%ダメージを与えたかったら、ガード中にレバー前Ⓢを出してもよい。ただし、ゲージを使うし、ダメージが低いので、狙っていく優先度はやや低いと見ていいだろう。

ルートによって対策を変えていこう

さて、ではどこに割り込んでいくかだが、まず知っておきたいのが各キャラにほぼ共通するフラッシュコンボの性質である。

大まかにいうと、ⓅⓅⓅⓅのルートと、ⓅⓀⓀⓀのルートは通常技が多い。ⓅⓅⓅⓅは、特に3打目まで連続ガード及び連続技になるものがほとんどである。ⓅⓀⓀⓀのルートは、ⓅⓅⓅⓅに比べて2打目と3打目の間にも割りこまれやすい。

一方、投げ属性の技や、ガードクラッシュは必ず4打目に存在する。主に、ⓅⓅⓅⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)や、ⓅⓀⓀⓅ(ⓅⓀⓅⓅ)の4打目めが投げとガードクラッシュになっている。

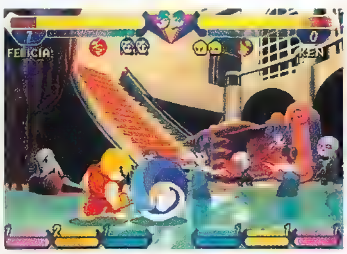
そして、これが重要なことなのだが、4打目まですべて連続技になってしまうフラッシュコンボは全キャラ中存在しない。特に、3打目と4打目のつなぎには必ず隙間がある。

そのため、理論上は最強クラスの割りこみ技を3打目と4打目の間に出せば、必ず割り込めることになる。必ず4打目までとにかくフラッシュコンボを出してくる相手には、割りこみを狙っていって損はない。

しかし、実戦的に考えてみると、相手の行動に合わせた割りこみ方を考えてみよう。

①：ⓅⓅⓅⓅ(ⓅⓀⓀⓀ)を多用してくる相手

この場合は、3打目と4打目の間に割りこんでもいいのだが、その隙は短いので入力が難しい。ダメージをくらうわけでもないので、ガードで待つのも1つの手だ。逆に言えばいつも割りこみを狙って



ⓅⓅⓅⓅの間には割りこみにくいが、不可能ではない。

割りこみ用必殺技一覧

リュウ	昇龍拳、真空波動拳、烈風迅雷拳
ケン	昇龍拳、神龍拳、疾風迅雷脚
春麗	飛昇脚△、気功掌、覇山飛昇脚△
ザンギエフ	ダブルラリアット△ ロシアンビート△
さくら	真空波動拳
モリガン	シャドウブレイド パラサイトロール ダークネスイリュージョン
レイレイ	天雷破× 天回傘×
フェリシア	ダンシングフラッシュ△
いぶき	風斬り△、疾風
タバサ	レヴェリー・ソード△ ドラゴン・アポカリプス アストロンカノン×
豪鬼	豪昇龍拳、滅殺豪波動
ダン	晃龍拳(光ったときのみ) 晃龍烈火× オヤジブラスト×

※△は潰されたり相打ちになりやすいもの
×は判定が弱く、遠距離用の割りこみ技

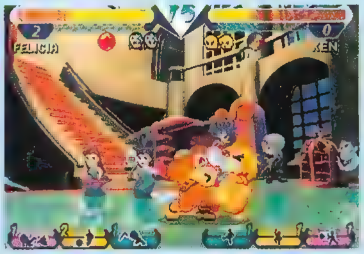
くる相手には、ⓅⓅⓅⓅを多用するのもよい。

②：ⓅⓅⓅⓀ、ⓅⓀⓀⓅを多用してくる相手

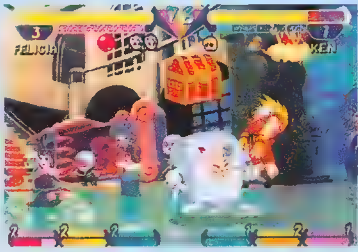
ガード不能系を混ぜてくる相手には、割りこみが非常に有効になってくる。とにかく、ガードクラッシュ系は判定が弱いので、ガードで待ってしゃがみ小Ⓟで割りこんでいくのが有効。

問題は、フェリシアのガモフやタバサなど、小技で割りこみにくい投げ判定のフラッシュコンボを持っていた場合。こういうときは、ジャンプで逃げるか、必殺技系で割りこむしかない。

ここに、ⓅⓅⓅⓅを混ぜてこられると、ジャンプのしかかりにくらうことになる。こういう場合こそ、気合をいれて3～4打目に必殺技系で割りこんでいくのが有効になるわけだ。



ガモフは通常技では割りこめない。



ジャンプして逃げようとすると、ⓅⓀⓀⓀに当たる。



3打目と4打目の間にきちっと入力できれば、どちらも返せる。

だから使える3発止め戦法

必ず割り込まれてしまう、となればフラッシュコンボを出す側も対策を考えてくる。それが、いわゆる3発止めのテクニックである。春麗のⓅⓅⓅ、タバサのⓅⓀⓀなどがその典型。3打目をガードさせた後、先に動けるルートが理想だ。

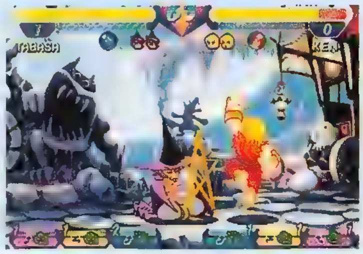
3発止めをされると、割り込もうと思って技を出してきてもガードされてしまう。それが、昇龍拳のような、隙の大きい技であればリスクは大きい。必然的に、3発止めに対しては割りこみを単純には狙っていけなくなる。

3発止めの後、実戦的にはいくつかの派生がある。説明していこう。

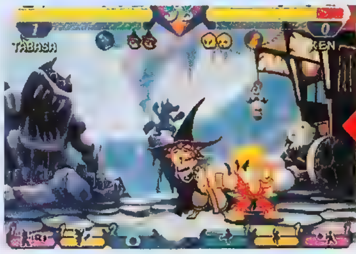
①3発止め→待ち（ガード）の場合

狙いは相手の割りこみ技をすかそうというもの。それに対し反撃をくらわない割りこみ技なら構わないが、読めているなら別の対策がある。

それは"投げ"である。相手が、3発出して待つ、とわかっているなら、投げで割りこむのが理想だ。キャラによっては投げから大ダメージを狙えるキャラもいるので侮れない。



3発止めで割りこみ技を空振りさせられてしまうとマズイ。



そんな場合は、割りこみと見せかけて投げを仕込んでおこう。

②3発止め→下Ⓟ・立ちⓅへの連携の場合

ガードしているならどんどんプレッシャーを与え、ゲージをためつつ端に追い込んでしまえ、というもの。きちっとつながると、キャラによっては連続ガードになり、反撃できない連携もある。

連続ガードなら、反撃も何もあったものじゃない、と思いがちだが実戦的にはそうでもない。連続ガードなら途中からくらうことはないので、その間にコマンド入力しておけば、たまたま連続ガードにならなかったときに割りこむことができる。

実際には、3発止めの後にぎりぎり連続ガードにならずに通常技がくることが多い。3発止めの後、コマンド入力して割りこみを狙っていく価値はある。

①～②をどのように混ぜていくか、それをどう読んでいくかが3発止めの攻防の焦点になってくるわけだ。

狙いどころはまだまだある

その他のフラッシュコンボで、目立つ攻防をピックアップしてみよう。

3打目と4打目の間の他に、4打目まで出し切った後のフラッシュコンボの隙に反撃できる場合もある。この場合は、間合いが離れるので、とにかく早くリーチがあるマイティコンボで割りこもう。判定の弱さは関係ない。

こうなると使える割りこみ技は、ダンシングフラッシュや天回傘などになる。天回傘はフラッシュコンボの間に割りこもうとすると潰されてしまうが、こういうときには便利。

例えば、春麗のⓅⓅⓅⓅなどがそれに当たる。ⓅⓅⓅ3発止めは強いが、うっかり4打目まで出してしまうとダンシングフラッシュなどで隙をつかれてしまう。

その他に、特殊なものとして、レイレイのⓅⓀⓀⓀがある、最後のⓀは飛び道具なので、3打目と4打目の間に割りこもうとして飛び道具をくらってしまった人も多いと思う。昇龍拳のような無敵技でも、レイレイが進んでこないのですかってしまい、飛び道具をくらってしまう。

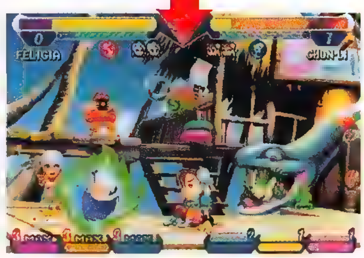
ここでは、3打目の硬直が解けた後に、すぐ前（前進する）必殺技を出すといい。さくらの咲桜拳などは、前に移動するので飛び道具が出る前に当たってくれて、一方的に勝つことができる。



飛び道具が出るまでに割り込めば、割りこみ可能だ。



うっかり4打目までバズーカを出してしまった!



ダンシングフラッシュなどで反撃可能だ。

スタート時から山場だ!

スタート時の宝箱の争奪戦

序盤においての特大ジェムは勝敗を分けるほどの存在だ。これを見逃す手はないぞ!

早くゲージを溜めたい

ポケファイのゲームシステム上、マイティコンボはかなり強力である。これは他シリーズのスーパーコンボの強さの比ではない。

それは、マイティコンボには大量にジェムを出す、という特性があるためだ。マイティコンボを出すためにはゲージストックを1つ消費しなくてはいけない。しかしマイティコンボをヒットさせるとジェムが大量に発生し、それを回収することによって、ゲージが再生産される。マイティコンボはゲージストックを消費する技だが、ヒットさせるとそこで終わりではなく、またマイティコンボを使える状態でいることができるのだ。

そこで重要になってくるのが、最初のゲージストックの溜め方だ。1回溜まってしまえば、後はゲージストック→マイティコンボ→ジェム→ゲージストック→マイティコンボ、と循環してくれる。ゲージストックが1つあるかないかでキャラの戦闘力は大幅に変わってくるのだ。

この、最初のマイティコンボを撃つためのゲージストックを、いかに早く溜めるかを考えたときに、注目すべきがスタート時の宝箱だ。この宝箱の中には、特大ジェムが1個から3個入っている。特大ジェムを1個とると、ゲージが半分溜まるわけだから、その重要性はかなりのものといえよう。



ゲージが大幅に増えて、必殺技もパワーアップ。序盤のこの差は大きい。

開けるか開けさせるか?

スタート時の宝箱は、お互いの真ん中に設置されており、この宝箱の中身の奪い合いが、ポケファイ対戦における最初の攻防の焦点になる。

最初に設置されている宝箱は、それ以外の状況で出現する宝箱と違って、宝箱を攻撃?して開けなければ中身は出てこない。しかも開けた側が無条件に中身をもらえるのではなく、宝箱の中の特大ジェムはいったん上方に飛び出して、それなりにゆっくりと落ちてくることになる。開けた側に寄った形で落ちてくるので、ある程度開けた側有利ではあるが、開けた側も打撃を出しているので、その技の硬直時間という不利を背負っている。


宝箱の中のジェムは、


開けたほうに寄る形で落ちてくる。

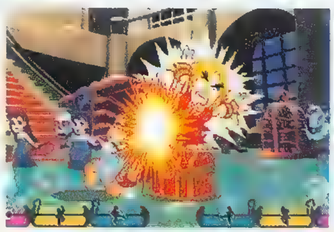
基本的には開けたほうが少しアドヴァンテージを持っているが、相手にうまい対応をされると厳しい面もあり、その後の展開によって自分が開けるか、相手に開けさせるかを考えていく必要があるぞ。

中身を奪え

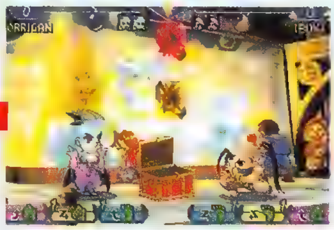
まずはお互いが宝箱を開けにいった場合を考えてみよう。この場合は開けるために出した技の発生スピード勝負となる。相手に毎回開けられてしまうようなら、開けにいくのは止めて、相手が開けた後の展開を考えていこう。


どちらかが開けて、どちらかが跳び込むという形、ここまでは定石だ。

次は自分は開けにいって、相手は開けにこなかった場合だ。この場合相手が跳び込んできている可能性が高い。宝箱を開けた後はすぐに対空を意識しよう。アイテムを投げるのも有効だ。スーパージャンプなどから急降下技で攻められると厳しい面もあるが、その場合は先にダッシュなどで急降下技の予想着地地点からずれて、急降下技をすかし、着地をガードクラッシュ技で攻めたい。もちろん相手が跳んでこなかったときは、すぐにスーパージャンプなどで、上にあがったジェムを取りにいこう。


いきなりジェムを投げる形もある。

逆に、相手が開けることがほぼ分かっていて、自分は開けにいかない場合は、迷わず跳び込んでいこう。基本的にはスーパージャンプがよいが、ジェムを深追いすると、下をくぐられてフラッシュコンボをくらう可能性がある。それを恐れると、遅れてスーパージャンプした相手にジェムをすべて奪われかねない。通常ジャンプにするとそういう恐れは減るが、ジャンプを落とされる可能性はあがる。急降下系の跳び込み技があればかなり有利にはなれるが、それも絶対ではない。

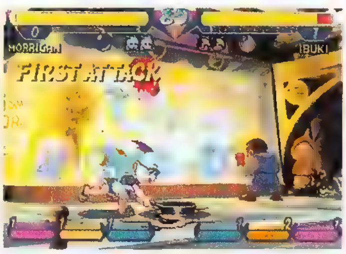

開けた側のスーパージャンプを許すと、


かなり厳しいことに。

お互いスーパージャンプもしくはジャンプをした場合は、プレイヤーの空中戦熟練度がこの攻防の勝敗を分ける。スーパージャンプ時においても、打撃→空中ガード（その後反撃）→空中投げ→打撃、という空中戦の駆け引きは生きているので、基本に忠実にいけば、毎回空中で負けるということにはならないはずだ。

スタート時の特大ジェムの奪い合いは、例えば、「しゃがみPで宝箱を開けた後、すぐにアイテムを投げて相手を牽制してから、安全にジェムを回収する」といったジェムゲットパターンを作ることが大切である。そしてそれが通用しなかった場合は、なぜそれが通用しなかったかを考えて、その対策を試行錯誤していく、という形で遊ぶと面白い。

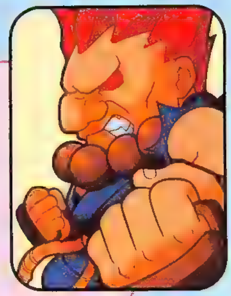
開幕のジェムの重要性を認識できる時点で、それなりにポケファイ対戦を理解しているといえるだろう。



ジェムを奪われた場合、ガードクラッシュで取り返す手もあるぞ。

月を見るたびに思い出す、負けたあの日の悔しさよ――

そんなあなたに絶対安心の攻略参考書!!



天魔空刃脚マニアックス ～豪鬼対戦攻略～

ミニキャラになっても豪鬼といえば天魔空刃脚、基本中の基本かつ最重要技だ。

担当：FRS-N,O

急降下でいい感じ

空中から急降下しつつ蹴りを放つ特殊技、天魔空刃脚。この技はストⅡシリーズ豪鬼の攻撃の主軸となってきた技である。天魔空刃脚はゲームによって多少その性質が変わってくるが、基本的に用途は同じと考えていい。

天魔空刃脚の優れた点は、ジャンプから一気に間合いを詰めつつ地上の相手を急襲できる点にある。またその降下スピードが速いため、連続で繰り出すことによって「攻撃を兼ねた移動手段」になっていることも見逃せない特徴だ。

この技は豪鬼が登場した格闘ゲーム中、最初の作品である「スーパーストリートファイターⅡX」以外のすべての作品で標準装備されている。

豪鬼というと空中飛び道具の「斬空波動拳」に頼ってしまうひとが多いと思う。しかし豪鬼の真のポテンシャルを引き出したいなら、天魔空刃脚に注目するべきだ。

さらにポケットファイターにおける天魔空刃脚は、歴代の豪鬼のなかでも屈指の強力さを誇る。このページではその素晴らしい性能について検証していきたい。

歴代でも屈指の高性能さ

ポケファイの天魔空刃脚はどこでヒットさせても、攻めの優先権を維持したままでいられる。これは「キャラサイズがSDというおかげで、ヒット時の打点が高くても、着地までの時間が短い」という効果も手伝っている。相手の腰より低い打点で当てれば、地上の技に繋げることも可能だ。つまり、どこで当てても損はしないということになる。

さらにポケファイだけの特典として挙げられるのが「めくり性能が高い」ということ。相手と密着から下Ⓟを当てたぐらいの間合いから繰り出せば、ガード方向を見極めるのは至難の業である。

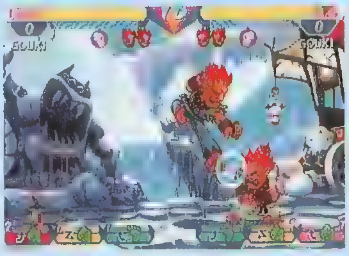
「天魔空刃脚から天魔空刃脚」というのもよい連携といえる。慣れてくると、どれくらいの間合いから天魔空刃脚を出せば2度目の空刃脚がめくりになるか、という「独特の間合い」も瞬時に判断できるようになるぞ。これに適時下Ⓟを混ぜていけば、相手のガード方向を揺さぶることができる。

相手が「空刃脚→空刃脚」の連携に割り込んでくるようなら、ここでようやく斬空波動拳の出番となる。ここまでくれば説明はいらないと思うが、斬空波動拳はあくまで天魔空刃脚を引き立たせるために用いるのだ。斬空波動拳はジャンプ方向による制限はないが、ポケファイでは「ジャンプ頂点より上の高度」でないとコマンドが成立しない。

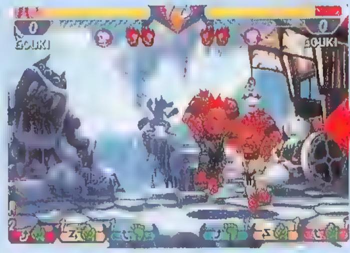
ちょうどこれが天魔空刃脚を出す感覚と似ているので、いままで空刃脚を出すのが苦手だった人はコラムを参考に練習してみよう。

豪鬼は「まず天魔空刃脚ありき」という考え方が重要だ。技がリュウやケンに似ていて、空中飛び道具があるためにそっちに目がいってしまう気持ちは分かる。しかし、それではいつまでたっても「豪鬼使いとしてのスキル」があまり上がらないとここで断言しておこう。豪鬼マスターを目指すなら、天魔空刃脚を主軸とした闘いかたは必須なのである。ちょうどポケファイはフラッシュコンボをからめた攻めにいくために、相手に接近していく必要がある。

空刃脚なら接近にも使えて、密着時でも強力な攻めが展開できる。これは言葉で説明するよりも、実戦で感覚をつかむほうが手っ取り早いと思う。「拳を極めるには、まず脚から」これをスローガンに、空刃脚を主軸とした闘いかたを構築してほしい。



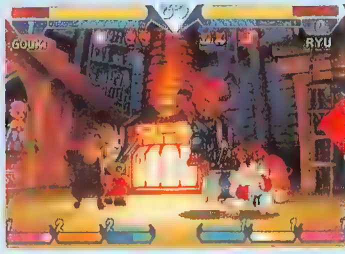
このぐらい高い打点でガードされても…、



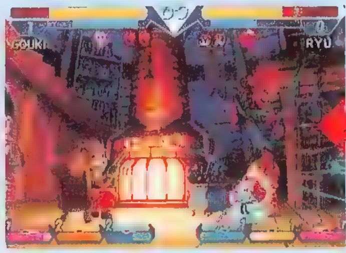
こちらが先に動ける。悪くても相手が一瞬先という程度なので、心配なら着地で下Ⓟを出しておけばOK。



空刃脚をガードさせたら、



再び跳びこんで…、



また空刃脚。はじめの空刃脚を出すときの間合いを調節しておけば、このように簡単にめくることができる。



「空刃脚→空刃脚」に割り込もうとする相手には…、



ここではじめて斬空波動拳が生きてくる。あくまで主役は空刃脚である。

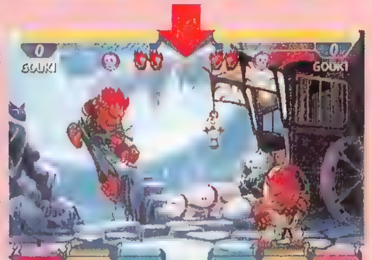
天魔空刃脚の出し方のコツ

この技は出し方が特殊だが、ある点だけを見ていれば簡単に出すことができる。それは「キャラが宙返りする瞬間」だ。リュウ、ケン、豪鬼は相手方向に斜めジャンプすると、頂点を過ぎるあたりで一回転するグラフィックがある。この絵のときに、レバーを下に入れてキックボタンを押せばOK。CPU戦で空ジャンプしてみて、入力タイミングをつかもう。

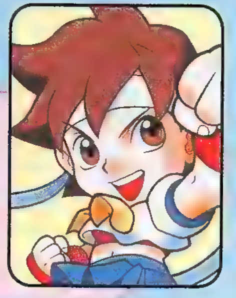
ちなみに天魔空刃脚は「相手方向に斜めジャンプして、頂点近辺より上空でレバー下＋Ⓚ」というのが出し方の正確な条件。スーパージャンプ中でも出せる。タバサにも似た技があるが、空刃脚はノーマルジャンプから出すことができる。そのかわり斜めジャンプのみで、垂直やバックジャンプのときは出すことができないので気を付けよう。



相手方向に斜めジャンプすると、このように宙返りする。ここでレバー下＋Ⓚを入力すれば、



天魔空刃脚を出すことができる。斬空波動拳もこの高さで入力すればOK。



さくら

今回は浮かし投げのキャプテンショットを中心とした駆け引きを紹介するよ。

担当：CHU

キャプテンショットって何？

まず先に説明しなければならないのが、キャプテンショットそのものの説明だ。

コマンドは→↘↓↙←＋Ⓟ＋Ⓚ。投げ技なので相手が投げ間合いにいないとスカリポーズになってしまい、隙ができてしまうのはお約束だ。

この技はインストに載っていないうえに本誌でも紹介していなかったので、技の存在すら知らない人もいるはず。

ついでにこの技以外にも、溜め可能な投げの「バニーヒッププレス」（←↙↓↘→＋Ⓟ＋Ⓚ）という技もある。別に隠し技でも何でもない、ただ紹介しそこねただけの技なので、知らなかった人、ごめんね。

女子高生は強引♡

どうやってキャプテンショットを狙っていくか、その前になぜキャプテンショットを狙うかを簡単に説明しよう。

まずキャプテンショットが決まると、相手を高く浮かせることができる。くらった相手は浮いた後受け身を取ることもできるのだが、受け身をとらなかった場合さまざまな攻撃を追加で入れることができ、受け身をとった場合も、こちらの対応次第では有利な展開にもっていくことができるのだ。しかもキャプテンショットを決めるのは意外と簡単なので、これは狙うしかーってわけだ。

ではどうキャプテンショットを狙っていくかに話を戻そう。

キャプテンショットの狙いどころは色々あるだろうが、今回は実戦で狙えるパターンを、五つ用意してみた。

一つ目は相手の攻撃の隙を狙うパターン。

相手がガード後に隙がある技を使ってきた場合に、ガード後ダッシュで近づくなりして使っていく。当たり前っぽいパターンだが、技を出した後反撃に対してガードで固まっている相手に有効だ。

二つ目は相手のフラッシュコンボに対する割り込み。

これは、ほとんどのフラッシュコンボの3発目と4発目に隙があることにつけこんだ方法。ただしこの場合は相手の出してきたフラッシュコンボによって間合いが足りなかったり、割り込めなかったりするので、割り込めるフラッシュコンボを覚えたうえに相手が使ってきたときに反応できるようにしなければならない。ちょっと難しいかも。

三つ目は春火襲倒を相手にガードさせた後直接投げるパターン。

春火襲倒の後は実際には相手のほうが先に動けるので、的確に反撃してくる相手には使えないのだが、そうでない相手には結構効果的だ。

四つ目はこちらの前ジャンプ攻撃が空中の相手にヒットした後。

この場合、相手より自分が先に着地して、丁度いい間合いで相手が落ちてくるので、そこを投げてしまうというパターンだ。このシチュエーションは、ジャンプ攻撃の強いさくらなら多く起こる状況なので是非覚えておこう。

五つ目はジャンプ攻撃を地上の相手に当てた（ガード）後、着地後そのまま投げてしまうパターン。

ジャンプ攻撃（Ⓟがオススメ）の後、普段はフラッシュコンボを使っていき、ここぞってときにキャプテンショットを使っていけばほぼ間違いなく投げることができるはずだ。

狙いどころはこんなところだろう。四つ目と五つ目は特に実戦向きなのでまずはこの二つから覚えいくといいぞ。

投げてからがお楽しみ

キャプテンショットで相手を浮かすことに成功したら、追加攻撃のチャンスだ。

このとき相手は受け身をとることもできるので、必ずしも攻撃を加えられるわけではないが、受け身をとられたらとられたで有効な戦法もある。

この辺は読みになるわけだが、読み違えてもリスクはほとんどないので気軽に攻めていける。これがキャプテンショットのいいところであり、狙いたくなる理由の一つにもなっている。

ではキャプテンショット後にどのような選択肢があるのかを、相手が受け身をとる・とらないかで別々に紹介していこう。

●相手が受け身をとらないと読んだ場合

この場合大きく分けて二つの選択肢がある。

一つ目はそのまま連続技を入れるという選択だ。

安定するなら真空波動か空中投げ。自分が画面端に追い詰められていた場合なら春爛漫が連続技になるのでその状況なら狙ってみよう。相手を追い詰めている状態なら、真空波動拳→アイテム→真空波動拳などのさまざまな連続技を決めることもできるぞ。

二つ目はもう一度キャプテンショットを狙うパターン。

これは、キャプテンショットで浮いている相手に、前ジャンプ攻撃を当てていったん相手を立ち直らせ、先に着地した後相手の着地に再度キャプテンショットを重ねるというもの。確定ではないが、うまくいけば相手をお手玉することも可能だ。マイティコンボゲージがないときなどに狙っていくといいぞ。

CPUは受け身をとらないので、CPUで両パターンの練習をしておこう。

●相手が受け身をとると読んだ場合

この場合はとりあえずダッシュしよう。ダッシュした後に二つの選択肢がある。

一つ目は相手の着地にバニーアプローズ（レバー横入れのガードクラッシュ）を重ねるというもの。

ガードクラッシュは出が遅いので少し早めに入力しておくのがポイントだ。画面に自キャラが入らない内にスタンバイできればOK。

二つ目は相手の着地をキャプテンショットで再度投げるというもの。

これを狙うときは、まず相手が着地するまでダッシュし続ける。すると相手の裏に回ることができるのだ。裏からなら比較的楽に投げを狙えるので、相手の着地と同時にダッシュをキャンセルしてそのまま投げてしまおう。

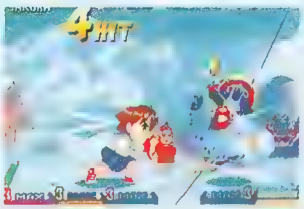
ただ、このとき注意するのはコマンドの入力方向。相手の裏に回ったからといってコマンドを逆にする必要はなく、ダッシュした方向に対して入力すればちゃんと相手の方向に技が出るのだ。これはダッシュ中の入力のすべてに対して言えることなので、一応覚えておこう。

どちらの選択肢も相手が受け身をとらなかったら、攻撃を仕掛けることはできないのだが、そんなときは相手の起き上がりにガードクラッシュを重ねるなどしてフォローしていこう。

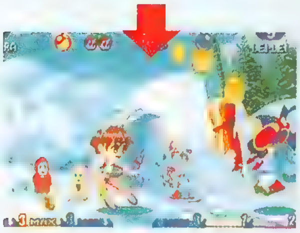
…とまぁ簡単な説明ではあったが、以上がキャプテンショットの狙いだ。君なりのアレンジをして戦法に加えてみてはいかが？



まずはキャプテンショットで相手を浮かせて…、



受け身をとらないと思ったらそのまま連続技を狙う。


受け身をとると思ったらダッシュして投げかガードクラッシュ。



ジャンプ攻撃を当てて相手を立ち直らせて…、


着地を投げる。ずうずうしい？



フェリシア対戦攻略
『一緒に踊ってくれるまで、ゆるしてあげないよーだ!』

空中投げ後は圧倒的にフェリシア有利の状況である。これを生かさない手はないぞ。
担当：珈琲 フェリシア ふりーく

ポケファイ界において、フェリシアの基本性能は高くない。むしろ低い部類にはいるだろう。しかし弱いかというとそうではない。フェリシアはポケファイならではのシステムを堪能するのに向いたキャラであり、ゲームシステムを理解し、熟練度を上げれば、相手を苦しめることもできる。

ポケファイ対戦で熟練度の差が最も出るのは空中戦だ。空中戦は、打撃、空中ガード後の反撃、空中投げの三要素による駆け引きである。

フェリシアは、この三要素中に存在する空中投げから、様々な攻めを行うことができる。フェリシアは跳び込みに対して強いわけではないが、一度空中投げしてしまえば、そこから一気にたたみかけることが可能なのだ。

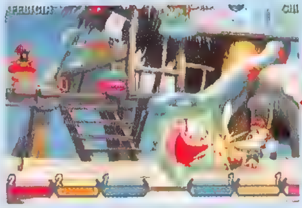
空中投げ-ダンシングフラッシュ

空中投げからは、相手が受け身をとらなければ、様々な追い打ちをすることができる。それなりにシビアだが、さらに空中投げ、という形だって有りだ。

追い打ちの中で最も狙っていきたいのは、ダンシングフラッシュである。空中投げ後、落下中の相手に横からダンシングフラッシュをぶつけてやろう。


空中投げ後、


受け身をとろうがとるまいが、落下中の相手に、


横からダンシングフラッシュをぶつけよう。

受け身をとられると相手はやられから復活してしまうが、空中にいることには変わりがなく、こちらには空中ガード不可技のダンシングフラッシュがある。タイミングが変わるがダンシングフラッシュチャンスは続いており、フェリシアは受け身に対してかなり強力な攻めを行うことができるといえよう。相手としては、ガードはできないので、着地直前に技を出してダンシングフラッシュを直接つぶすしかないぞ。


相手はダンシングフラッシュをつぶすしかない。

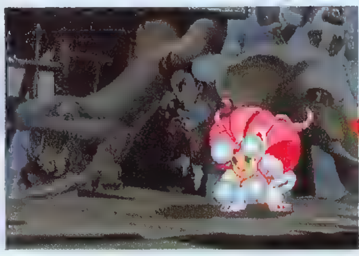
ダンシングフラッシュからは、ダウン攻撃を入れておしまいだが、それを嫌った相手が受け身をとってくれれば、もちろん、さらにダンシングフラッシュチャンスだ。

裏まわりダンシング

相手が受け身をとることが分かっているのなら、つぶされる可能性のある正面からではなく、ダッシュで相手の裏側にいって、相手の背中からダンシングフラッシュを当てるとよい。この場合ダンシングフラッシュがつぶされることはまずない。入力方向がわかりにくいのが難点だが、コマンドを入力するまで、ダッシュし続けておけば、自分の向きに忠実にコマンドを入れることによって、ダンシングフラッシュを出すことができる。もしガードクラッシュが出てしまっても、相手の着地をガードクラッシュで攻めた形になることが多いぞ。


相手が受け身をとると読んだら、


前ダッシュで相手の背後にいき、ダンシングをフェリシアの向きにあわせて入力。

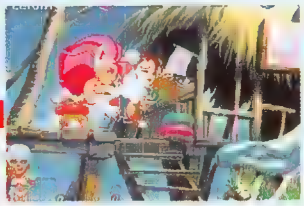

するとセルフディレクションがかかって入力した方向とは逆にダンシングが走る。

空中投げ-バックラー

空中投げを決めたら着地ですぐにローリングバックラーを出す。すると相手が受け身をとらなかったときはローリングバックラーがヒットし、受け身をとったときは、受け身後の相手の予想着地地点で待ち伏せすることができる、という願ったりかなったりのパターン。ゲージがないときはこれしかない、って感じだ。

ローリングバックラーヒット時は追加の上昇攻撃は出さない。ローリング部から連続技にはならないし、上昇攻撃だけ当てても反撃される可能性が高い。ローリング部だけ当てた場合も反撃される可能性はあるが、ダンシングフラッシュクラスの返し技でないと間に合わないので、よしとしよう。もちろん、返してくる相手にはこのパターンは使わないほうがよい。

受け身をとってもらえたときは、そのまま転がってローリングが止まったら、相手の着地を攻める。ジャンプして空中投げにいったり、ガードクラッシュで待ちかまえたり、ダンシングフラッシュをぶつけたり、着地を投げたり、選択肢はいくらでもあるぞ。


空中投げ後、自分が着地したらすぐにローリングバックラーを出す。


相手が受け身をとらなければ、ローリングがヒットし、


受け身をとれば、ダッシュで追いかけたときのように相手の着地地点に移動できる。


これでまた浮かせて…。フェリシアの夢はつきない。

今回は空中投げからのパターンを紹介したが、空中投げでなくても、浮かせ技からや、ダウン技に相手が受け身をとってくれる場合は、これらの考え方を応用できる。

カウンターの効果とは？

ポケットファイターをプレイしていて、本来ダウンしないはずの技が、なぜかダウンしたり、壁に跳ね返るぶっとび方を見た記憶はないだろうか？もし、見たことがあるのなら、それはカウンター効果によるものなのだ。

どうやったらカウンターは発生するか

ポケットファイターにおけるカウンターは、普通の3D格闘ゲームのカウンターとは若干違うので説明すると、**「相手が技を出してから、技の攻撃判定が消失するまでの間に自分の技を当てることによって、特殊なヒット効果を生じる当て方」**をカウンターと呼んで区別している。

これだけではわかりにくい人もいると思うので、実際にどこまでに当てればカウンターが発生するか示しておいた。プレイ中だと一瞬のことなので、この機会に、写真を見て、視覚的にカウンターのタイミングを理解してほしい。



攻撃判定が消失。この絵のときにくらっても通常ダメージ。

攻撃判定が発生。まだくらうとカウンターの判定。

ボタンを押した瞬間。この瞬間からカウンターでくらう。

ダメージレベルって何？

さて、実際にカウンターの効果を知るためには、まずダメージレベルという概念を理解する必要がある。

問題のダメージレベルとは、言葉の上からは技の攻撃力を連想してしまうが、**実際には何の関係もなく**、要は技を当てたときのヒット効果だと考えればいい。

例えば、ダメージレベル1の「立ちパンチ」を相手にヒットさせると、相手はのけぞる。このことから、ダメージレベル1は、「のけぞり」というヒット効果を持つものということがわかる。



全キャラ共通、立ちパンチはダメージレベル1の技だ、

ダメージレベルは1～6まであるので、すべてのレベルのヒット効果を挙げておこう。

●レベル1
効果：**小のけぞり**
該当する技：立ちパンチ・ジャンプ攻撃全般等

●レベル2
効果：中**のけぞり**
該当する技：なし

●レベル3
効果：**大のけぞり**
該当する：立ちキック・対空技（レバー◆＋パンチ）等

●レベル4
効果：**ダウン（ぶっとび）**
該当する技：フラッシュコンボⓅⓅⓅⓅの4発目等

●レベル5
効果：**スーパーぶっとび（壁にバウンドするぶっとび）**
該当する技：なし

●レベル6
効果：**地球ピヨリ**
該当する技：なし

気がついた人も多いと思うが、「該当技なし」のレベルがかなりある。実はコレ、**カウンター時のみ存在するダメージレベル**なのだ。

カウンターの効果

さて、問題のカウンターによる効果を明らかにしよう。カウンターの効果は全部で3つあり、

①攻撃力が1・25倍に
②ピヨリ値が2倍に
③ダメージレベルが1つ上に

という影響を各技に与える。

①・②は文字通りの効果だが、③の効果によって、本来該当する技が存在しない、レベル2と5のヒット効果が、カウンターによって発生することになる。イメージとしては、左の図に示してあるので、そちらを参照しよう。



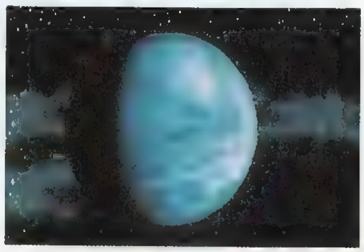
地球ピヨリについて

これでおおよそのカウンターの効果についてはわかってもらえたと思うが、まだ一つ疑問が残っている。それは、レベル6の地球ピヨリ。

この、まれに見かける地球ピヨリは、カウンターに関係した複雑な条件で発生する。

①相手にレベル3または4の技がカウンターヒットした。
②ヒットした技が、地球ピヨリ設定技である。
③ヒット時に相手がピヨった。

これら3つの条件を満たしたとき、地球ピヨリは発生する。わかりにくいのは②の、「地球ピヨリ設定技」だが、これは裏データとして技ごとに、ピヨったとき地球ピヨリを発生させるかどうかが決まっているということ。特定の技でしか地球ピヨリは起こらないというわけだ。



地球ピヨリ設定技＋カウンター＋ピヨリで地球ピヨリが発生。

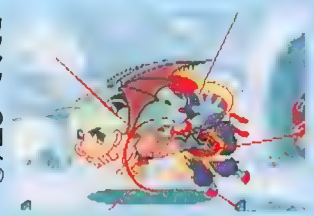
例外的なカウンター

基本的にカウンターは、以上の法則で発生するが、技によっては、法則通りにカウンターが発生しないものもある。

カウンターの例外①
…足払い技

各キャラに存在する足払い技（レバー◆＋キック）は、ダウンを奪えるため、ダメージレベルは4のはずだが、カウンターを取っても、レベル

5のスーパーぶっとびが発生しない。そのかわりに、受け身もとれない設定になっているようだ。また、各キャラの固有技の中にも、カウンター時にダメージレベルが増加しないレベル4の技がいくつか確認されているが、こちらは受け身が取れる。


足払い技は、カウンターでもダメージレベルが増加しない。

カウンターの例外②
…特殊ダメージ

ガードクラッシュに多い、墨で真っ黒になったり、ぺちゃんこになったりするヒット効果は、特殊ダメージと呼ばれ、通常のダメージレベルからは削除して考えられている。そのため、これらがカウンターヒットしても、ダメージレベルの増加によるヒット効果の変化はない（また、ガードクラッシュは、例外①にも該当するものが多く、正常なカウンター効果を得られるガードクラッシュのほうが少ないことを覚えておこう）。


墨やられも同様。ダメージレベルが増加しない。

カウンターの例外③…
レベル3・5になる固有技

リュウのダッシュキックなど、通常ヒットではダウンしない技にもかかわらず、カウンターだとレベル5のスーパーぶっとびが発生する技もある。全体的には非常に少ないが、まれにこういう技もある。


例外的に、ダメージレベルが2増加する技もある。

どうやってカウンターを狙うか

これで、カウンターを取ることによって、浮かない技が浮くようになったり、相手ののけぞり時間が増えて、本来つながらなくなったりする理由は理解してもらえたと思うが、問題は狙い方。

カウンターはその性質上、相手よりも先に技を出しておく必要があるが、バクチで技を出しておいて、たまたまヒットしたときに、カウンター用の連続技をいれることは、上級者でも不可能なので、必然的にカウンターを狙えるような連携を組むことになる。

そこで、基本的な狙い方を3つ紹介しよう。

・カウンターポイント① 相手より先に動ける技の後で、本命の技を出す。

ほとんどのキャラが持っている「ガードさせた後、こちらが先に動ける技」をガードさせて、カウンターを取りたい技を出すと、相手が何か技を出せばカウンターヒットするという戦法。3D系格闘ゲームをプレイする人にはお馴染みの戦法といえる。


こういった技をガードさせて…、


本命の技でカウンターを狙っていく。

・カウンターポイント② フラッシュコンボのタイミングをずらす。

フラッシュコンボは、かなりボタン受け付け時間が長いので、わざとやや遅めに出して相手の反撃を誘い、カウンターを狙っていく手もある。その場合、比較的ダメージレベルが高い3発目か4発目を遅らせ、カウンター効果による「浮き」を狙っていくといい。

・カウンターポイント③ ガードキャンセルを使う。

意外と知られていない手法だが、ガードキャンセルは、攻撃力が低いものの、ほとんどのキャラはダメージレベルが3以上あるため、ガードキャンセルをカウンターで当てると、空中コンボを狙っていける。問題は、どうやってガードキャンセルをカウンターで当てるかだが、一番の狙いどころは相手のフラッシュコンボ。特に、フラッシュコンボの2発目を狙ってガードキャンセルすれば、**かなりの確率で3発目にカウンターヒットする。**

カウンターヒット後の相手の浮きは、やや斜め前方に跳ぶため、画面中央では追い打ちできないキャラが多いが、端で浮かせれば、ガードキャンセル自体の隙が短いせいもあって、アイテム投げ程度ならほとんどのキャラで入る。チャンスがあったら積極的に狙っていこう。

空中コンボは、カウンター効果を利用することによって非常にバリエーションが増えるが、残念なことにカウンター効果を狙って対戦している人は非常に少ない。これを機に、君の戦法に組み込んでみてはいかがかな？


フラッシュコンボにガードキャンセルをかけると、


かなりカウンターを狙える。最近ひそかにブーム。

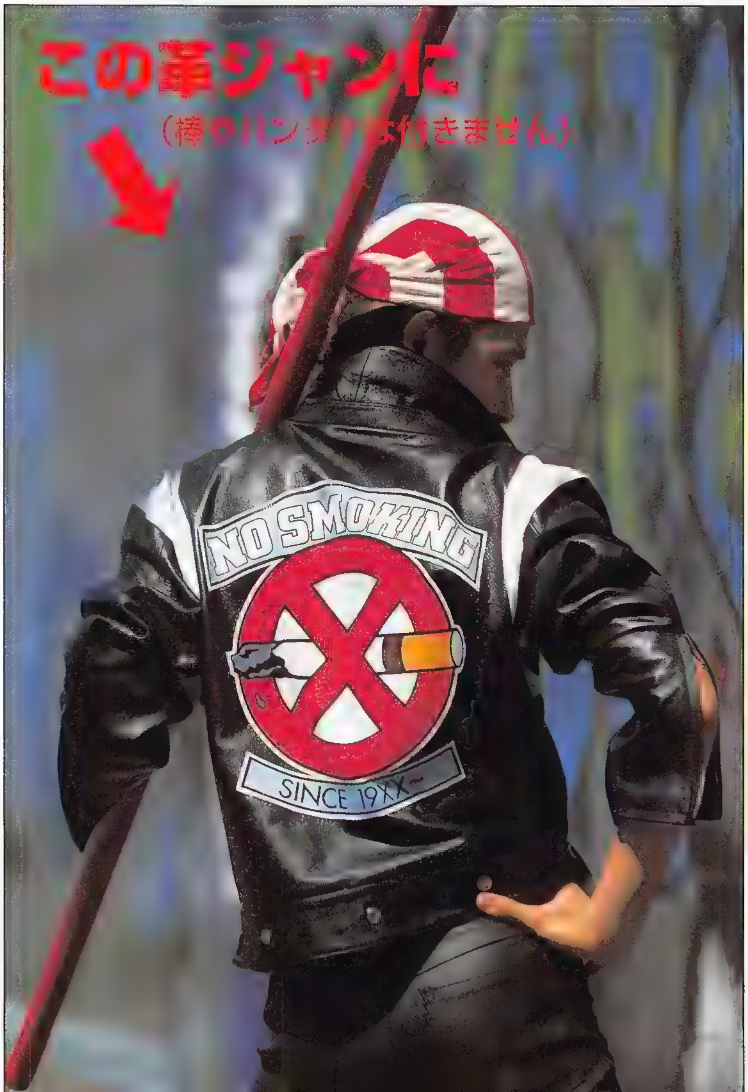


ビリー革ジャン プレミアムキャンペーン

1月末日まで

■季節は冬に突入しつつある今日この頃。冷たい風を防ぐにゃ革ジャンでしょ！ってことで、今、RBS版ビリー革ジャンをご注文いただいた方にはもれなくいかすプレミアムアイテムを付けて販売してしまうのです。

ビリー革ジャン　価格52290円　送料:E　通販番号:SS−173



オリジナルビリーテレカ２枚と

イラスト　／天獅子悦也



EXムックを取り仕切る小さなおじん
レスキュー伊藤も絶賛！（実物大）

かっちいいアルミケース が、付いてくる

プレミアムアイテムは、実際の製品とは異なる場合があります

ゲ屋&読サビNEW GOODS

七瀬葵フェア第3弾絶好調発売中

ナコルル、リムルルBIGポスターのどちらかと、バインダーを購入すると、第3弾特典ナコルルキーホルダーをプレゼントします。

■ナコ&リムのイラストが、半透明のバックとあわさって、そりゃ～もう！ってなもんです。ナコルルとリムルルのBIGポスターは、その名に恥じない1800ミリ×1200ミリというBIGサイズ。とにかくでっかいので、天井にでもがつ～んと貼ってください。誇らしげに。



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円
通販番号:SS−187



七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円
通販番号:SS−188

ナコリムBIGポスターは何枚でも送料800円

ういやつじゃ、リムルルめ

このへんがクリアー

このへんは秘かに特色

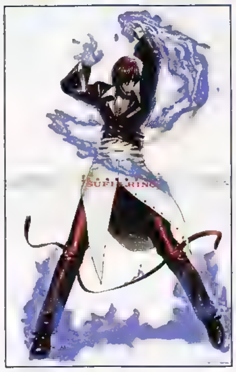




七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS−189

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■京の複製原画集も、11月29日に発売予定。心して待て！



八神庵複製原画集
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−186



ポスターサイズ
735×594



KOF'97京&庵ポスターセット
価格1575円　送料:G
通販番号:SS−180

裏表紙にはリリスが、リリスがぁっ……

■最新作ヴァンパイアセイヴァーは、もう手に入れたかな？今後もKOF'97、怒首領蜂とラインナップされているので、期待してくれ。



ヴァンパイアセイヴァービデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−40

彩色済み完成品ポリストーン製
1/11サイズコレクションフィギュア

■フィギュアの購入者の中から抽選で、下の特別版リリスフィギュアをプレゼントしちまうのだ。



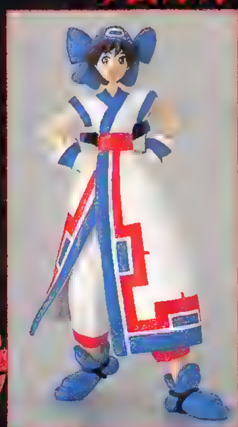
ナコルル



11/28発売予定

ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−175

リムルル



11/28発売予定

リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−176

バレッタ



バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−179

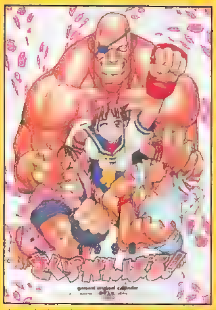
リリス



羽パーツは接着が必要です。

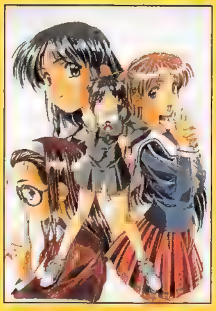
リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−178

さくらがんばる！カレンダーを含む3000円以上の商品をお買い上げの方に、中平先生のイラスト色紙を差し上げます。



中平先生の描き下ろしが3点も入った、元気爆発カレンダー。

さくらがんばる！1998カレンダー
価格:2100円　送料:E
通販番号:C-182



爆発的人気のセンチのカレンダーも入荷。7枚綴りなのだ。

センチメンタルグラフィティー1998カレンダー
価格:1680円　送料:E
通販番号:CF-155



なんと、豪華にもシールを付けてみました。貼ってください。

虹色町の奇跡1998カレンダー
価格:1890円　送料:E
通販番号:C-181



年中バレッタやリリスに囲まれて過ごすってのもオツだと思う。

ヴァンパイアセイヴァー1998カレンダー
価格:1890円　送料:E
通販番号:C-180



人気タイトル「ときメモ」全点描き下ろしのお得なカレンダー。

ときめきメモリアル1998カレンダー
価格:2100円　送料:E
通販番号:NT-03



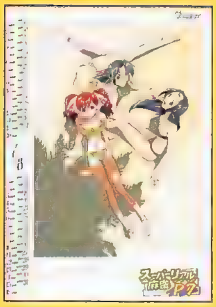
いわずと知れた人気シリーズ。今年はポスター付きなのだ。

NEO-GEOギャルズ1998カレンダー
価格:2310円　送料:E
通販番号:SS-185



I～Ⅳまでのイラストから、ベストカット12点を選んで収録。

ラングリッサーイラストレーション1998カレンダー
価格:1880円　送料:E
通販番号:MS-07



描き下ろし水着イラストに加え、なんと脱衣シーンまで！

スーパーリアル麻雀PVII1998カレンダー
価格:1890円　送料:E
通販番号:ST-36

大人気だったデジタル恋愛シミュレーション「ノエル」の続編、「ラ・ネージュ」のA2版カレンダーをいち早く販売。新しいヒロインたちに、今から期待大って感じですな。

ノエル　ラ・ネージュ1998カレンダー
価格:1890円　送料:E
通販番号:PIZW-2004

こっちは、ファイリングタイプのカレンダー。お気に入りのトレーディングカードや、テレフォンカードも一緒にファイルできちゃう優れものなのだ。

ノエル　ラ・ネージュ1998ファイリングカレンダー
価格:1890円　送料:E
通販番号:PIZW-2005

GAMEST CALENDAR 1998

P234、235にも詳しく載っているのでそっちも読んでね

今号のイ・チ・オ・シ

KOF'97ヒーローズポートレイトカレンダー



■京、庵、テリー、ビリー、真吾、紅丸の6人の描き下ろしイラストが入った卓上カレンダー。はっきりいって人気高いのだ。お気に入りのキャラでらう゛らう゛な一年を過ごしてね。

価格2310円　通販番号：SS-190　送料：E

FAX注文専用商品

【郵便払込での注文は受け付けていません】

■コンシューマ人気タイトルのトレディングカードだ。FAXでの注文のみなので、商品がなくなり次第受け付けを終了してしまうので、早い者勝ち！



ラングリッサーPART2トレカ
価格：6000円　送料：一律500円
通販番号：TC-1

メルティランサートレカ
価格：6000円　送料：一律500円
通販番号：TC-2

マリーのアトリエトレカ
価格：6000円　送料：一律500円
通販番号：TC-3

イブトレカ
価格：6000円　送料：一律500円
通販番号：TC-4

悠久幻想曲トレカ
価格：6000円　送料：一律500円
通販番号：TC-5

SS-177　SNKトレーディングカードの通信販売での受け付けは終了しました。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：京&庵ポスターセット　1セット………800円
ビリー革ジャン　1着………500円
七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー　1個………800円
以上の商品を注文された場合の送料は1600円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531817（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-[illegible]

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

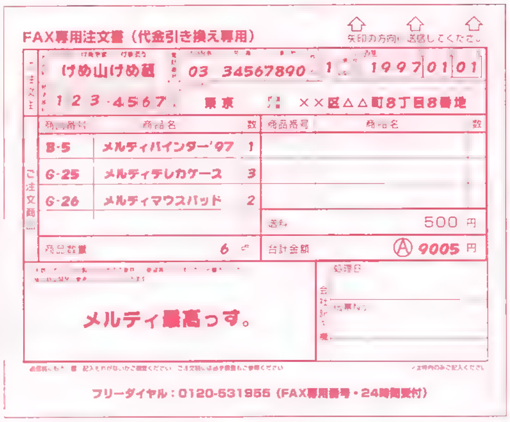
- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

- ■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
- ■次の場合の返品・交換はできません。
  - ●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
  - ●お客様の責任で汚れが生じた商品。
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
  - ●配送中に破損した商品。　●不良品　●ご注文と違う商品。
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
  - ●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
  - ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください。

■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額は Ⓐ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主					
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番　局番　番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県		

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500 円	
商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

02　東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-4-98420	千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名：株式会社　新声社　DSB 15

料金　特殊取扱

通信欄						
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		円

払込人住所氏名：郵便番号　住所・氏名は（ふりがな）ください　（電話番号）　—

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-4-98420（右詰めにご記入ください）通常払込料金加入者負担
加入者名	株式会社新声社 DSB 15
金額	千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
料金	円
特殊取扱	

受付局日附印

初心者プレイヤーの楽園！安全G-Model神保町

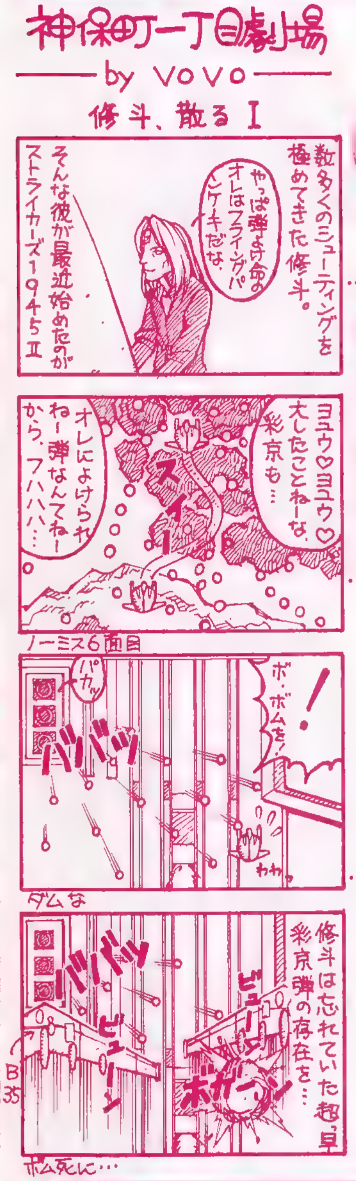
ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

—— ゲーメストプロデュース ——

文：福田柵太郎
協力：G-Model

G-Model瓦版
1997/12.15
VOL.3



●前回の神保町一丁目劇場でつっこんでいたように、G-Model内は終日禁煙です。誠にすみませんが、おタバコは店先の喫煙スペースでお願いします。

G-Modelイベントリスト 今号のイベント情報

神保町

11/16(日)
第3回　KOF'97大会

11/23(日)
第2回　ヴァンパイアセイヴァー2大会

11/30(日)
バーチャファイター3tb大会

G-Modelスタッフなんだぞ～

ゲームセンターのさらなる飛躍のためにG-Model神保町スタッフは考え、リサーチ、リサーチ、検討、実行を繰り返している。

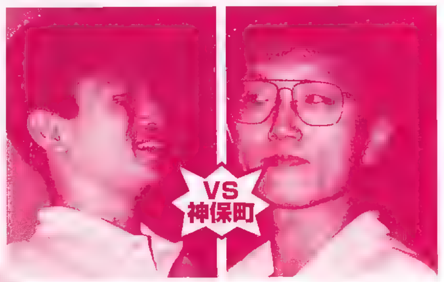
筐体の配置はこれでいいの？照明の強さはこんなもんか？料金は？プライズマシーンの取りやすさ、ポスターは偏っていないか…新妻が家庭のインテリアに凝り出すように、究極のゲームセンター味探究者G-Modelスタッフはファンタスティックさバリバリの店作りに日夜没頭するのであった。

オトコマエ！タフガイ店員奮闘中！

世紀末、全国のゲームセンターから多数のトラブルが報告されている。読者アンケートなどに、「不良にからまれた」、「荷物を置き引きされた」と書いてあると本当に心が痛む。店員さんの目の届かないところで悪事が行われるケースもあり、私たちのゲーム環境は店員さんの手腕にかかっていると言っても過言ではないだろう、たぶん。

そのあたり、G-Model神保町の場合はどうなのかな…。ノウッ！黄色の制服にGの紋様！あれが体力抜群、精力絶倫、一を聞いて十を知る、象が踏んでも壊れないと評判の肝っ玉店員さんたちですわよ、奥様。

飲まれたコインから酔っぱらいの襲撃まで幅広くジャスティスに問題解決してくれるゲーセン店員のエキスパート。今回は特別にビジュアルのみ紹介！まずは彼らの澄みきった目を見てください！千の言葉に値するはずだ！これがそのガンダム好きな店員さんたちだ！



ぐは。いつ撮ったんだこの写真、しかも何ざますかVSって？アメリカゲーセンはイービルアイズがギラギラしてるデンジャーゾーンと聞いてるけど（前号アメリカゲーセン巡りの旅参考）、G-ModelのWCはクリーン＆紙有り＆芳香剤付き＆丸腰で入っても生還できるという神保町屈指の安全個室なんです。ジェントルメンとレディースが分かれているのも特筆すべきポインツですね。

もし、困ったことがあったら、躊躇せずG-Model店員さんを呼んでください。彼らはこう語る。「G-Modelは初心者や女性客にもリラックスしてもらえるようなお店にします、もちろん猛者ゲーマーにもね」

基本だが大切な事をさらりといってくれる！G-Model神保町の平和はまかせていいかな！

G混沌＜ジーカオス＞

G-Model瓦版は３回目にして早くも乾燥地帯。そこで読者様のフレッシュなG-Model極楽体験記やG-Model凄惨暗黒イラストにて瓦版を蜜で満たしてほしい。

イラストの場合、G-Model神保町と入っていて、なおかつアーケードゲーム関連ならベスト（注文多いな…）。

宛先は地図と同じ住所、ゲーメスト編集部G-Model瓦版まで。郵便番号が７ケタになる前に送ってくれ！

to the next stage G じごうよこく?! 号予告

●●●●●●G-Model瓦版 vol.4

G-MODELは守りを捨て、ついに攻撃に転じた。がんばれ、がんばるんだG！

次回プライズマシーン対決、神保島秋の陣。期待しないで待っててね（泣）。

※予告の内容は変更する場合があります。ご了承ください。

今月のライター台

ゲーメストライター選

11月15日より

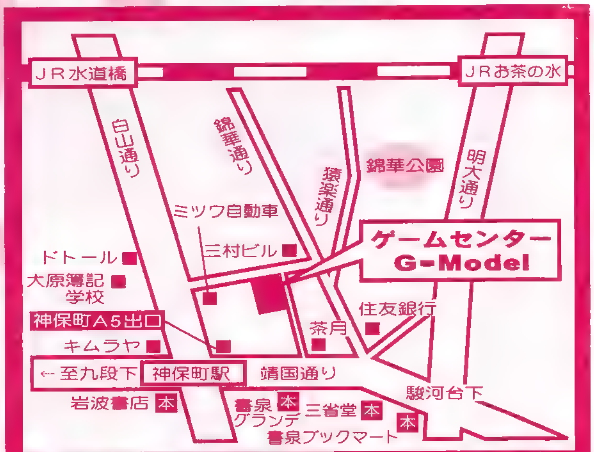
G-Modelライター台第3弾として入荷！

＜トリオ・ザ・パンチ＞

家庭用には絶対移植されないであろう優越感！敵ボスの美しい攻撃の数々！あと有名な呪われ羊（実は強くなる）など、カルトゲーム史に燦然と輝く病みまくった技と技のぶつかりあい！今、君は進化の過程を見る…とか見ないとか。

＜ガンフロンティア＞

俺の熱い弾丸を受けてみれ！タイトー「ガンフロ3部作」第1弾、その名もガンフロンティア！圧倒的なボスキャラの存在感、フロンティア精神あふるる世界観、そしてラストの意外な展開！シューティングゲームの歴史をとりあえず塗り替えた世紀の傑作をみんなでやろう！



ゲームセンター G-Model

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26

平日10:00～23:00　土日祝10:00～21:00

ントも充実のマルゲ屋に来てネ♡

天下一ゲーマーの店

マルゲ屋瓦版

よほほーい！メルティでーす。SNKトレカはもう買ってくれたかな？まだの人は「めっ！」だからね！じゃ、いつものインフォメいってみよーッ！

マルゲ屋からのお知らせ

12月1日(月)はマルゲ屋各店棚卸しのため、午後4時閉店とさせていただきます。皆様御了承くださいませ。

祝！名古屋店2周年記念！スーパープレミアムだ！

おかげ様で2周年をむかえることができる名古屋名駅店で少しでもみんなに恩返しをしたい！ってことで超豪華福袋通称「スーパープレミアムパック」を限定販売します。その名に恥じないすごいものなのでよろしくね！あと、ちょっと遅れるけどイベントもする予定。期待してね！

限定物！マルゲ屋で大好評SNKトレカに特典が！

只今、大爆烈ド級に発売中のSNKトレーディングカードを2BOX以上お買い上げの方に、マルゲ屋オリジナル「特製メタルカードケース」をプレゼント中です。

侍魂の「色」のイラストロゴの入った「超侍」！なカードケースです。このチャンスは絶対ものにしてけれ！

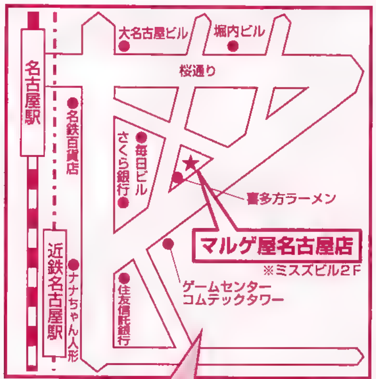
新声社カレンダーフェアやってます

新声社から98年版カレンダー6種類が大好評発売中です！

- ○NEO・GEOギャルズ…¥2200
- ○ヴァンパイアセイヴァー…¥1800
- ○虹色町の奇跡…¥1800
- ○スーパーリアル麻雀P7…¥1800
- ○ラングリッサーイラストレーション…¥1800
- ○さくらがんばる！…¥2000

商品の詳細は、読サビのページにあるので見てみてね！また、このカレンダーのフェアでイベントも企画中なので、すごいのが出来るようみんな祈っててくれ。

(価格はすべて税抜きです)



名古屋名駅店

〒450 名古屋市中央区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

行け！僕らのマルゲヤマン！

☆ぬるい挨拶は抜きにしよう。我が名はマルゲヤマン、君たちを見守る愛戦士だよ。声だけで悪いな。近いうちにマルゲ屋イベントで私の雄姿が拝めるはずなので、部活動のない放課後は最寄りのマルゲ屋へ寄って私とギャザリングだ（ロチェスタードラフト）。それではバイチャ。

マルゲ屋日記

小森まなみと素敵なMaru Ge Ya



マルゲ屋十八番握手会である。

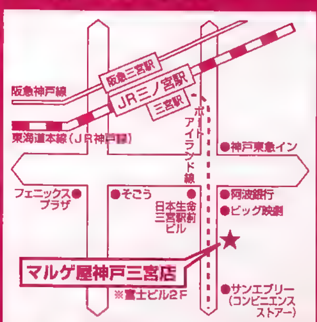


この笑顔に会えるなんて！第2、3弾もよろしくマルゲ屋！

マルゲ屋の歴史は闘いと握手会の繰り返しである。10月10日のマルゲ屋札幌店イベントは「素敵にlove for you」との連動企画で小森まなみさんが来てくれたぞ。トーク、握手、サイン会、イベントの3本柱をこなしファンと親交を深めたまなみさん、ごくろーさまでした！来店してくれたみんなもありがとう！

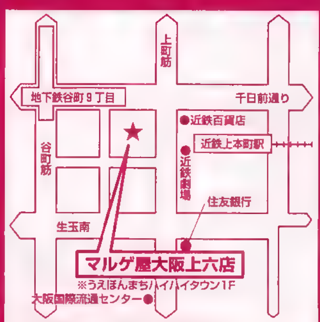
神戸三宮店

〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～20:00



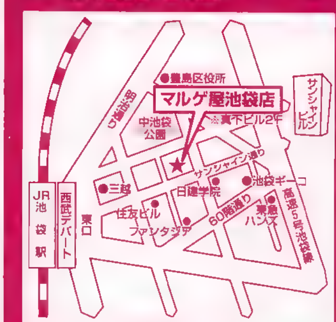
大阪上六店

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31うえほんまち
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00



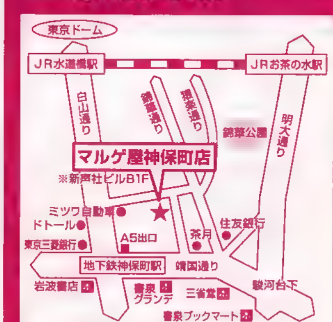
池袋店

〒170 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00



神保町店

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00



MELTYちゃん!



次回はファ○コン呂鬼威が登場?爆裂五重連打だ!(いーかげんヤバいって)

おかげ様で名古屋店も2周年!イベ

新作グッズ紹介

コナミ

ときメモマイリトルサンタ
- テレカ…1,500円
- レターセット…500円
- クリスマスプレート…4,800円

ときメモホワイトクリスマス
- テレカ…1,500円
- ステッカー…1,200円

館林見晴ファーストシングル発売記念
- テレカセット…4,000円

ツクダホビー

センチメンタルグラフィティ
- 松岡千恵完成フィギュア…3,980円

マルゲ屋フェア情報

神保町店	11/16~11/30	ときメモコナミフェア'97ファイナル
大阪上六店	11/16~11/30	魅惑のイラストコンテスト ☆イラスト応募受付中
名古屋名駅店	11/22~11/24	2周年記念スーパープレミアムパック ☆超豪華福袋
札幌店	11/16~11/30	ジャンケンde倍々フェア ☆店頭ジャンケンでスタンプ2倍
池袋店	11/16~11/30	ゲーメストオリジナルグッズフェア
神戸三宮店	11/23まで	松岡千恵フェア ☆ちえちゃんいろいろいくです~。
東京荻窪店	11/30まで	ナコリムフェア
大阪梅田店	11/30まで	ヴァンパイアフェア ☆ヴァンパイア商品お買上げでスタンプ2倍

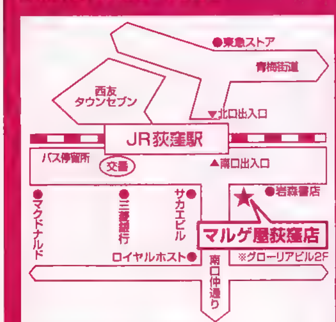
マルゲ屋イベントスケジュール

11月	店名	大会名	コメント
16(日)	神保町店	KOF'97大会	今回もレベル高し
	大阪上六店	SS版デッドオアアライブ大会	SS版で目覚めたアナタに!
	名古屋名駅店	SS版デッドオアアライブ大会	コスチュームチェーンジ
	札幌店	わくわく7大会	どきどきワクワク!
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー大会	フィギュア発売ありがとう
	池袋店	サムライスピリッツ天草降臨大会	次回のフィギュアはナコリムだ!
	神戸三宮店	スーパーストリートファイターIIX大会	ごっついリュウ
	東京荻窪店	サムライスピリッツ天草降臨大会	ナコルルー族!
	大阪梅田店	定休日	ごめんね!
22(土)	札幌店	ときメモ対戦ぱずるだま大会	毎月恒例行事だね!
	東京荻窪店	鉄拳3大会	まだかなコンシューマ版
23(日)	神保町店	ヴァンパイアセイヴァー2大会	フィギュア発売記念
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー2大会	ってことで
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー2大会	みんな集うのだ!
	大阪上六店	鉄拳3木人大会	目指せ鉄拳マスター!
	名古屋名駅店	スーパープレミアム福袋限定販売!	福袋だよ福袋!
	札幌店	スーパーストリートファイターIIX大会	ただいまブレイク中!
	神戸三宮店	X-MENvs ストリートファイター大会	フェアにいこうぜ!モナミ
	東京荻窪店	リアルバウト餓狼伝説スペシャル大会	ギィースゥー!
	大阪梅田店	ヴァンパイアハンター大会	ヴァンパイア月間
24(祭)	大阪上六店	マーヴルvsストリートファイター大会	友情爆発大会
	札幌店	KOF'97大会	みんな大好きKOF
	仙台店	真サムライスピリッツ大会	幻庵プリーズ
	池袋店	SS版デッドオアアライブ大会	私に勝てるかしら?
	神戸三宮店	マーヴルvsストリートファイター大会	隠しキャラOK!
	東京荻窪店	ヴァンパイアハンター大会	名作は名作だ!
	大阪梅田店	ヴァンパイア大会	ダークストーカーズの原点が…
29(土)	東京荻窪店	ポケットファイター大会	モリガンがイカスーっ!
30(日)	神保町店	バーチャファイター3tb大会	月イチ定例大会化決定
	大阪上六店	サムライスピリッツ天草降臨大会	血を求めし者、集うべし
	名古屋名駅店	KOF'97大会	隠しキャラ有りアリありィーっ
	札幌店	UFOキャッチャー名人戦	日頃の腕(アーム)を振るうべし!
	仙台店	サムライスピリッツ天草降臨大会	ナコリム限定戦!
	池袋店	ときメモ対戦ぱずるだま大会	メモ大会で超ラッキー
	神戸三宮店	ポケットファイター大会	目指せ!世界一周
	東京荻窪店	X-MENvs ストリートファイター大会	エリアル決めるぜ!
	大阪梅田店	ヴァンパイアセイヴァー2大会	シリーズ大会ラストはこいつだ!

12/15号 ゲームイベント 優先券

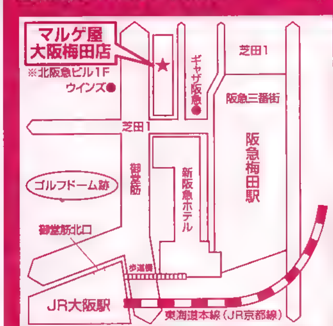
東京荻窪店

〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00~19:00



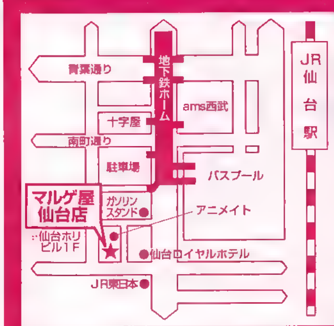
大阪梅田店

〒530 大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00~19:00



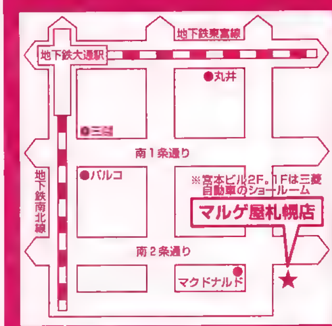
仙台店

〒980 仙台市青葉区 中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00~19:00



札幌店

〒060 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00~19:00



通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

最近は伝言板コーナーの競争率が下がってきてるので、けっこう狙い目ですぞ。ちなみにご商談コーナーとの区別だけど、販売広告の場合、自分で作ったもの等は伝言板に、市販品の転売の類はご商談にどうぞ。投稿規定を守ってないものが多いので、以下の規定を良く読んで送ってね～。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、12月30日発売号締め切りは11月20日、1月30日発売号締め切りは12月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

98'格闘ギャルズカレンダー



スイミーズ企画発行B5判オフ16頁。600円の無記名小為替＋270円切手にて。年内いっぱいまで受け付け。「イラストの部分がフルカラーハガキのカレンダーです。ハガキ13枚。便箋10枚付き」日曜が週の最後に来ているタイプのカレンダー。使いおわっても、絵は取り外して取っておける親切設計です。（〒611 京都府宇治市神明石塚12-5 三栖香玉）

優良Death Man

白うさぎ発行B5判オフ32頁表紙2色。300円の無記名小為替＋270円切手＋50円切手にて。「4コマとコメディのKOF本。男性も安心して読めます」



子供で強くてポエマーでわがままな京ちゃんと、元はフツーの女子高生のユキちゃんのカップルエピソードが中心。（〒751 山口県下関市みもすそ川町11-18 桝田三代子）

ヒヨッコめがー！



勒犬発行B5判102頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手で。「真侍魂設定で柳生十兵衛が主人公の漫画を見たい人へ」シブいおじさま十兵衛&かわいいチャムチャムの中盤からエンディングまでの2キャラ統合ストーリー。絵全般、戦闘シーンの迫力、分かりやすさ、エンディングのもりあげなど、レベルアップの余地はまだまだあるが、正統派な話を退屈させずに読ませる。（〒170 東京都豊島区西巣鴨4-8-25 館方 勒犬）

NEW POWER GENERATION



タイムマシンファクトリーしろがね隆乃発行B5判オフ32頁表紙2色。400円の無記名小為替＋210円切手で。「アレックスの頭突きな本。いぶきやユン&ヤンも多め」噂雀4コマは、もっとディフォルメがほしいな。チギれたパワーがないのが残念だけど、技術もネタも高レベル。（〒264 千葉県千葉市若葉区若松町182-134 近藤方 NPG）

画竜点睛



えむでぃえっくす発行A5判オフ20頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。「ナコ・リムメインの本。閑丸もちょっとだけいます」ポリゴン侍魂でリム中心の1～2頁ギャグ本。素のネタを笑えるネタにする作業が不足してる。絵の技術レベルは高くないが、手抜きではなく愛嬌のあるキャラが描けてる。（〒722 広島県尾道市山波町3082-35 原田賢）

ザベルの彼女は超ガロン



Balto発行B6判コピー34頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。「ガロンとザベル中心のギャグ&シリアス本です」ガロン♡→フェリ色の濃い獣姿ガロン中心本。ゲスト参加が頁数の水増しになってしまっている。描きたいテーマにもっと収束した本作りを。（〒223 神奈川県横浜市港北区綱島上町133 田中美知代）

魔法剣エーテルちゃぶ台返し！ 3・EX



空色図鑑発行B5判オフ46頁表紙カラー。1000円の無記名小為替＋80円切手にて。「内容盛り沢山のSR大戦ギャグ本です♡」しっかり読める、カラー口絵付きSR大戦本。なんか今回は、いつにも増して生活感があふれたネタが多いですな。（〒251 神奈川県藤沢市川名716ベルカワナ301 久保田方 空色図鑑GM係）

UNDER THE NAVEL



ケニヤの大地SP発行B5判オフ32頁表紙3色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。「ほとんどまん画の頁です。天真爛漫なテリーとキムが好きな方に♡」真剣キムによる大人の付き合いを、落ちついた絵柄で描くテリー×キム本。18禁です。（〒286 千葉県成田市中台4-12-9 深津方 UNDER係）

闘え！ おっさん



Killer Bambi発行B5判92頁表紙カラー。1300円の無記名小為替＋10円切手にて。「リュウ総受本です。おやじな彼にたぎってる方へ」ストⅢのケン×リュウのマンガ&小説本。やや作りが雑なのが気にかかるが、テーマには集中できてる。18禁。（〒150 東京都渋谷区恵比寿ガーデンプレイス郵便局留 KB係）

色欲法華弾 10



カネコット発行B5判オフ108頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋310円切手にて。「色欲法華弾最終号。今回のテーマは『別れ道』です」読み物もあって、アットホームなH本です。最後まで凌辱色の濃い本でした。18禁。（〒461 愛知県名古屋市東区出来町1丁目10-11 金田方 カネコット「ゲ」係）

伝言板

●掲載された…（判読困難）…手紙を出して…以上も返事がない場合…郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。…ください。またハガキの端は印刷に…、…住所など…、掲載できません。



DISC BOX

今号の新譜情報

VirtuaStriker &VirtuaStriker2



11月19日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCAX-00006
価格：¥2310（税込）

今まさに（あれもう遅いかな）最高の盛り上がりを見せているサッカーであるが、セガが発売した3DCGのサッカーゲームのVGM集が発売される！すでにサッカータイトルは2つ出ている。その2つを1枚のCDにしたのがこのCDだ！「1」からは6曲、「2」からは30曲という構成！また未使用音がはいっているのもうれしい！特典としてハイブリッド版CD―EXTRA仕様となっているぞ！

LeMans 24 SEGA



11月19日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCA-00005
価格：¥2310（税込）

セガ最新のドライブゲームのVGMが発売される。毎年いろいろなドラマが作られるあの有名なレース「ル・マン24」がゲームになったそのVGMである！「フリーエントリーシステム」でいつでも対戦、乱入ができる新システムが目玉のこのゲーム。もちろんVGMを聴き逃せない。ゲームで使われているVGMをすべて収録している上に、メドレーやヴォーカル入りも！マシンのエンジン音も入っているぞ！

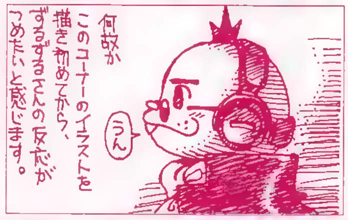
アウトラン SEGA



11月19日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCAX-00004
価格：¥2310（税込）

今から11年も前に発売されたセガの大ヒット体感ゲーム「アウトラン」のCDが発売される。このCDは、ご存じ鈴木裕氏の作品群をシリーズ化したシリーズ第2弾となるものだ！当時はモノラルサウンドが当たり前であったが、大型のスピーカーでステレオというVGMとして新しい波を作り出した。VGMをプレイヤーが選べるシステムもまた新しかった。なおこのCDにはアレンジ版も入るのだ！



ずるずる

少しずつ寒くなり、高い山では之も降り始めていますね。昨シーズンは背骨を折っちまったために不満の残るスキーシーズンであったが、今年はその分を取り返そうとヒマを作ってはザウスへという生活。思いきり滑れなかった気持ちが強くなりすぎているのを感じつつ冬を待っているのですが、練習しすぎて折ったところが…大丈夫かあ！

TOP10　10/1～10/15 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	1	128	マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファーター	FS	FSCA-10017	¥2427
	2	7	110	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	¥2429
	3	3	90	KOF97 アレンジサウンドトラックス	PC	PCCB-00279	¥2548
	4	4	70	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　オリジナルサントラ	PC	PCCB-00273	¥1748
	4	1	70	THE END OF EVANGELION オリジナルサントラ	KR	KICA-370	¥2913
	4	10	70	ヴァンパイアセイヴァー	VI	VICL-60098	¥3100
	7	5	50	國府田マリ子　なんでだってば	KR	KICS-7607	¥2913
	8	5	48	虹野沙希　OVER THE RAINBOW	KR	KICA-7795	¥2913
	8	8	48	虹色の青春	KR	KICA-7794	¥2718
	10	9	32	マリーのアトリエ	PC	PCCB-00280	¥2548
ビデオ BEST10	1	1	180	鉄拳3　Act.2	SS	GV-37	¥5800
	2	2	170	鉄拳3　Act.1	SS	GV-35	¥5800
	3	3	110	バトルガレッガ	SS	GV-27	¥5800
	4	5	91	ストリートファイターIII	SS	GV-36	¥4800
	5	8	71	ストリートファイターEX	SS	GV-34	¥5631
	5	4	71	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	¥4800
	7	5	60	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	¥4800
	8	7	42	バーチャファイター3　梅小路　葵	CO	COVC-4878	¥2800
	9	9	35	バーチャファイター3　結城晶	CO	COVC-4879	¥2800
	9	9	35	バーチャファイター3　疾風の章	TC	TYVY-5013	¥4900

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー

CD&ビデオ トップ10

CD編

ＭＳＨvsＳＦが1位。やや力不足に思えていたがＧダラやＫＯＦ97を抑えたのは立派。

４位（６タイトルだけど）までゲームミュージックだというのもうれしいところ。

ときメモ関係が最近弱いのは？もうそろそろ…新しい波が来るのか？

ビデオ編

ぶっちぎりで好調なのが鉄拳３の2タイトル。他のタイトルもそろそろ巻き返しが予想されるがいかに。

すごいのはバトルガレッガ。ゲーセンから消え始めているのがさびしいところだが。奥の手として基板を買ってやり続けることも…。どう？

今号のオススメタイトル

今本誌でも大会を実施しているが、数少ないシューティングゲーム製造メーカーであるタイトーのＧダライアスがやっぱりオススメ！



「G―DARIUS」
ZTTL-0014

ゲームも新しくなり、一層激しいバトルシーンが展開されるようになったが、そんなバックに流れるＶＧＭは、タイトーならではのもの！

ゲームプレイ時では、落ちついて聴けないので、じっくりＣＤで聴いてよりＧダラの世界を味わってほしい。

私と格ゲーというのは結び付きが弱いように思う人が多いだろうが、けっこう好きなんですよこれが。まあ思い起こせばＶＦの最初の担当は私がやっていたしね。それも１人で！みんなあの頃３Ｄ格ゲーの面白さに気付いてくれなかったんだよね！ったく…。

で、最近もまだ続けているのがＶＦ３。持ちキャラは梅小路葵。もちタイムアタック。最近になり１分50秒ぐらいのタイムが出た。いける？

Sorry!
Not
Picture

「VirtuaFighter3
MAXIMUM BATTLE」
TYVY-5015

「DOT PLACE No.16」

出題：APAPA

																											1		
																											1	1	
																											1	1	
																										4	1	1	
																								4	4	3	1	1	2
																								3	3	4	1	1	3
																								3	4	3	1	1	3
													8	11	12	12	12	12	12	11	8			3	3	3	1	1	1
												1	2	1	1	1	1	1	1	1	1			3	3	1	1	1	1
11	12	13			13	12	11	7		2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4		1	1	2	2	1	3
11	7	1	13	13	1	7	11	5	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5	4	0	3	3	1	1	1	3

			9	9	5
		9	8	3	1
		9	9	3	1
			9	9	5
				9	9
		9	9	3	1
			9	9	6
		8	9	3	1
				8	8
			8	8	4
		8	7	3	1
			6	5	6
			4	3	1
					0
				11	3
			4	1	3
			2	1	6
				2	1
			3	1	6
	1	2	2	2	3
		1	2	8	6
			1	2	1
			1	1	6
				2	2
			2	2	2
		2	2	2	2
			2	2	4
	2	2	7	3	2
2	2	10	2	1	1
	3	3	9	2	1

今回はかわいさを考えてはおりませんあしからず〜。絵柄は複雑じゃないんだけど、完成させるのはそれなりに難しいのであろう。

【解き方】

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければならない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、左から8列目。上から11マス、それから11マス塗るわけだから、上から8マス目〜11マス目と19マス目〜22マス目は必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、指名、年齢、性別を記入のうえ、11月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1−26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部「ドットプレイスNo.16」係あてに送ってほしい。

正解者の中から、赤子之心（せきし）を持つ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、運命に従って解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.15の正解者難易度アンケートは、VH8%・H27%・N42%・E19%・VE2%・無回答2%で、ハードよりノーマルと、前の回よりもちょっと難しめという結果になりました。

パズル自体の難易度はフールの時と変わってないんだけど、塗るパターンを完成に持ち込まないと解答がなかなか分からないということからの結果でしょうな。

さて、キャラ当てクイズの解答は、その1が、マーベルランドを駆け回る、キュートな『パコ』王子様、その2は風雲スーパータッグバトルの真紅の女豹『ロサ』姉ちゃん、その3は、グルーブオンファイトから、魔法少女のキララ……じゃなくてクララ……じゃなくて『花小路ポプラ』嬢でした〜♪で、むーちゃんのコスプレは、マジドロのムーン、ゲー太郎はフールになっておりました、はい☆

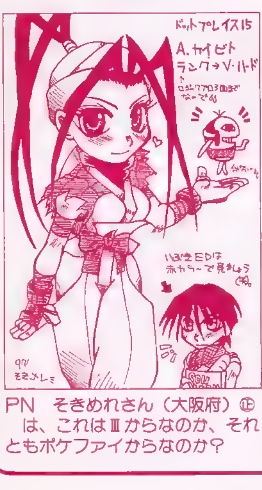
当選者

PN 泉竜留さん（千葉県）
PN 火星人?カミュ君（長野県）
中田修司君（大阪府）
前田翔君（高知県）
PN 本多りゅうさん（福島県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

ゆさん、14時間かかりましたか、おつかれさまぁ。宮内みいまさん、どのキャラが一番好き? S・REM君、いじめるつもりじゃないけど、ナンシーの緊急連絡は最後まで聞かなかったなぁ。神宮亭彰五君、我慢して生きる権利はあるが、僕はさほど我慢してないな。ますのすし君、顔はさておき全身像の修業を。向山忠君、映画は見にいってないんだな、なにがお薦め? ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜♪

今月の残念賞



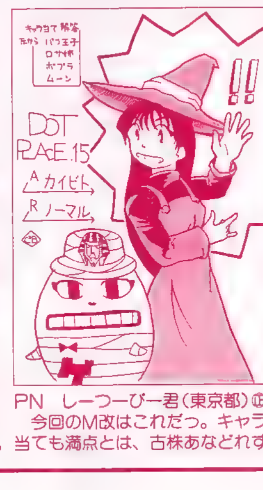
PN そきめれさん（大阪府）㊣ は、これはⅢからなのか、それともポケファイからなのか?



PN 樟葉いとよしさん（大阪府）㊣ てなわけで正解パターンはこのようになるのでした。かわいい?



PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣ 童話は、シンデレラとかも本当は残酷シーンたっぷりだからのう。



PN しーつーぴー君（東京都）㊣ 今回のM改はこれだっ。キャラ当ても満点とは、古株あなどれず。



PN 清島白狗君（愛知県）㊣ 今回のキャラ当てクイズだ〜☆この娘の名前、何でしたっけ?





八木田真樹プロフィール
4月14日生まれ　血液型O型　福岡県北九州市出身
趣味：イラストを描くこと、ゲームをすること、アウトドアスポーツ





急に寒くなってきたよネ。末端冷え性の私には、ゲームをやりづらい季節が来たよ。やだね。
今回は、私の東京の家族を紹介します。まず、ベタという魚の「マヌ」と「空（そら）」。そして、フェレットの「透夜（ゆきや）」です。このフェレットという動物は、日本名ヨーロッパ毛長イタチといって、イタチ科のとっても頭の良いイタチらしい。トイレとかも、きちんと覚えます。いい子でしょ。
私と透夜が出会ったのは、千葉のあるペットショップでした。一目惚れ…したのは、実は透夜ではなくて、セーブルという色(黒)の子だったのです。そしていざ、その黒い子を選ぼうとした時、びろーんと伸びてこっちをじっと見つめている子が目についたの。それが…透夜だったの。はじめは、ナマイキなやつだナア…と思ったけど、私はなぜか、茶色いその子を選んでた。瞳が、きれいだったから。
飼いはじめは、それは大変だったよ。手が血まみれの穴だらけになるほど噛まれたからね。そんな透夜だけど、半年前に大事件があったんだ。なんと、ちょっと目を離したすきに、6階の友達の家のベランダから透夜が落っこちたのだ！さすがの私も、心臓が止まるかと思ったよ。もちろんすぐ病院につれていきました。運が良かったことに、前日に雨が降って地面がやわらくなっていたので、ケガもなく無事でした。
動物の言葉は人間にはわからないし、動物は、そこが危険な場所だということもわからない。だから、私たち人間が、責任をもって気をつけてあげないとネ。私は、身をもって知りました。
あとどれくらい、私はこの子たちと一緒にいることができるか分からないけど、命ある限り、ずっと一緒に生きていきたいと思う。私の大切な家族だからね。

透夜とやぎたん、二人(?)はとっても仲良し！

小森まなみの素敵にLove for You
ゲーメストプリゼンツ





放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

(東京) 文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
(大阪) 朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
(名古屋) 東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
(博多) 九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
(札幌) STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
(仙台) 東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※ (山形) 山形放送　毎週木曜23：00～23：30
(福井) 福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ハガキの宛先は
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで



やぎたんからのお便りイラスト

今月の透夜(ユキヤ)クン(♂)



そこのけそこのけ透夜が通る！
瞳を爛々と輝かせる透夜クンでした。

CAPCOM 岡本吉起（おかもと よしき）の福 まるふくコーナー

今号のお題「死に絶えた生き残り（サバイバル）ゲーム」



←写真左／勇気のほどを示すため、アメリカ軍の戦車に突撃して、轢かれかけてる岡本。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。ピンチにもチャンスにも強いが、快楽と誘惑には弱い。昭和36年6月10日生。

もう4、5年も前のことになりますが、カプコンでサバイバルゲームが大流行しました。サバイバルっつっても、ナイフだけ持って密林に分け入って、動物を狩って食うような遊びじゃありません。エアガンでBB弾を撃ち合う戦争ゴッコですわ。

週末ごとに、みんなで武器を満載したバンに分乗して、大阪近郊の山ん中に行って、2チームに分かれてドンパチやりあうんです。一応、顔と目はマスクやゴーグルで保護してね。気持ち的には、子供のころにやった銀玉鉄砲の撃ち合いよりも、雪合戦やチャンバラに近いでしょうか。あの、体を張った真剣勝負の感じと、結果がハッキリ目に見えるところが、こたえられない快感でね。泥まみれになって地面を這いずったり、藪に潜って敵を待ったり、なんて部分は、鬼ゴッコや隠れんぼにも通じるかもしれません。あとカンケリ。

会社でクラブを作って、福利厚生予算から部費も出してもらって、最盛期には会員が何十人もいました。いまゼネラルプロデューサーの船水や、絵描きの元締めのAKIMANなんかも、メンバーでしたよ。

わたしも、かなり入れ込みました。日本人らしく、見た目から入るタチですから、最初に買った普通の迷彩服なんて、すぐ物足りなくなりましてね。第二次大戦当時のアメリカ陸軍の戦闘服、それもレプリカじゃなく本物を、一式揃えました。ほかの連中も、入れ込みかたは色々で、体を鍛えはじめるやら、顔までペイントで迷彩するやら。あのまま流行ってたら、みんなもっと健康になってたでしょう。

でもね、まず最初に金を突っ込むのが、鉄砲。部課長クラスは金にあかせて、10万とか20万とかの高い銃を買って、コチョコチョ「調整」して、威力も命中精度もうなぎ登り。最終的には、至近距離でスチール缶2個を撃ち抜く銃とか、50メートル先の直径5cmの円をスナイプ（狙撃）できるマシンガンとかを使ってましたね。そうなると、気持ちは半分ハンティング。貧乏な部下が持ってる5万やそこらの銃なんて、射程もそんなに長くないですから、あっちは撃っても届かない、こっちはナンボでも当たる。笑いが止まんなかったですよ。

それがいけなかったんでしょう。貧乏じゃマトモに戦えないことがわかると、新しいメンバーってのが入ってこなくなりました。まれに、若い奴がうまく接近して、安い銃でパスパス撃っても、みんな強力な銃で撃たれることを想定して厚着してますから、当たったかどうかわかんないんですよ。しかも、遠くの相手を撃ってるうちはいいけど、遭遇戦なんかで至近距離から撃てば、流血の危険が避けられないレベルまで行っちゃってましたからね。自然とみんな熱が冷めて、サバイバルゲーム部は消滅しました。

力の差が開きすぎると、バランスが崩れてつまらなくなったり、ゲームそのものが成立しなくなったりします。そんなことは、頭じゃわかってたつもりでしたが、いざ力の誘惑が目の前にあると、逆らえないもんなんですね。なんか教訓的な流行でした。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

で、今回もまたプレゼント。まずは、わたしがサバゲーで大事な部下を痛い目に遭わせまくってたころ、頭の上に乗っけてたヘルメットを1名様に。これは本文中でも書きましたが、アメリカ陸軍で使ってた鉄製の本物です。ただし服と違って、割と最近のモノかもしれません。それから、アメリカのハスブロー社が出してる「GIジョー・クラッシックス」の、フランス外人部隊のフィギュアを、これまた1名様に。これは数年前まで出てたGIジョーよりも大きくて、服も布製の凝った品物ですけど、わたしがガキのころに揃えてた古いヤツはもっとカッコよかった…なんて言い出すと、オヤジくさいっすね。じゃ、ご意見ご感想といっしょに、以下の宛先まで、ドシドシおハガキくださーい！



★プレゼントの宛先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー12/15号プレゼント○○○欲しいよ～**」係　まで
※ご希望の賞品名をご記入ください。
応募の締め切りは、11月30日消印有効です。

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST HUMAN えっ!?

このコーナーもようやく7回目を迎えました。さて今回登場するのはライター、KAL。はたしてどんなダストっぷりなのでしょうか？

プロジェクトDOH

未知で理解不能なものに興味を示す…これがはじまり？

生まれて初めてアーケードゲームというものを目にしたのは…いつだったかな？確か小学校に入学したばかりの頃だったような気がするから、7歳か8歳のときだったような。さすがにもうよくは覚えてないけど、父と、父の知り合いのおじさんが出かけるのに付いていって、その途中で寄ったゲーム喫茶、そこにあった「スペースインベーダー」を目撃したのが最初だったと思う。なにぶん、かなり昔のことだから、そのときの前後の状況だとかは全然覚えてない。なのに、「スペースインベーダー」の画面を見たときの衝撃だけは、いまでも忘れることができないね。

当時、思考能力なんてなかったから、ただただ呆然と眺め、（すげ〜、なんだぁこりゃ…）とか思ってたんじゃなかったかな、確か。

このときゲームをプレイすることはなかったと思うんだけど、それでかえって気になったのか、KALの素になるこの少年は、つぎにこれによく似たモノを見つけたときに喜んで遊ぶことになる。

幸か不幸か、近所で見つけてしまったKALの素

その後どういった経緯があったのか定かではないが、「家を出て道をまっすぐ100mほど進んだところ」に「駄菓子屋ゲーセン」があるのを発見する。というかこれだけ近い場所にあれば、気が付かないはずがない。この駄菓子屋ゲーセンの発見は、少年の「ゲーム好き」をほぼ決定的にする出来事となった。

少年は小学校入学以前は、親の仕事の関係で「幼稚園」なるものに通っていなかった。そのためかこの頃にはまだいっしょに遊ぶ「友達」がいなかったみたいで、家に帰ってくると、「さて、どうやって暇をつぶしたものか（↑注：こんなこと言うガキいるわけない）」と思案し、ひとりで午後の時間を過ごす毎日がつづいていた。そんなところに駄菓子屋ゲーセンの発見。いつか見た、あのスペースインベーダーが置いてあり、100m歩けばいつだって好きなときに好きなだけゲーム画面を見ていられるお店。少年がいつの間にか通い詰めるようになっていたって、なんの不思議もないでしょ。

ただ、このときはまだ小さなボウズだったから、「いつもいつもあんなところにばかり行ってちゃダメ」と両親からよく言われてたもんでね、そのお店に行くことは、一応、秘密にしていたつもりらしい。まあ両親が気付いてなかったわけないけど、貴重な小遣いがすぐになくなってしまっては、「怒られる→駄菓子屋ゲーセンのことを言われる→もう行けなくなる」なんてことになるんじゃないかということを恐れていて、子供ながらに小遣いの使い方には慎重になっていたのを思い出すなあ。

少年、「見て学ぶ」ことを覚える

この頃の駄菓子屋ゲーセンでの課題は、「少ない小遣いで駄菓子とゲームをどう両立するか」ということだった。もちろんお子さまなKALの素がこんな風に考えていたわけないけど、どちらも非常に重要。「菓子は食いたい。けどゲームはしたい」

こんな純粋な目的のために少年が自然ととるようになった行動は、コードネーム「水○（み○こ）」と呼ばれる観察行動だった。

これはようするに、「おおきな人たち」がゲームをプレイしているのを脇でずーっとながめているだけのこと。

当然自分でもプレイしたいところなんだけど、たまに遊んでみても、本っ当に、即効で！ゲームオーバーになってしまうばかり。そのときは夢中になってるから遊び終えたあと満足感は得られるんだけど、ゲームオーバーになった、まさにその瞬間、毎回首をひねっていたのを今でもはっきりと思い出せる。

「なんでいまやられちゃったの？」

これがそのときの心境。一瞬あとには満足感に浸りながら駄菓子を食ってるんだけど、「終わってしまったとわかった瞬間」は、ほんとにそう思ってた。

「なんで？」

まわりの人たちは自分よりもも〜っと長い時間遊んでる。で、自分はその人たちのやり方をず〜っと見ていて、同じようにやってるはず。なのになんですぐ終わっちゃうの？

こんな感じで駄菓子屋通いが繰り返されていくうち、「菓子＝ゲーム」比率は、次第に駄菓子のほうに傾いていった。お金を入れてプレイしてもすぐ終わってしまう。けど同じくらいのお金で駄菓子が結構食える。食ってる間は脇で眺めていられる…。このほうが「小遣い効率」がいいんだな、と。

そもそも小遣いの使い方が荒くなって、それで駄菓子屋ゲーセンへの出入りを禁じられることを避けたいがために始めたのが「駄菓子を食いながらの観察（観賞）」だったわけだし、長時間ゲーム画面を見ていられるというだけでかなり満足だったから、これは自然な成り行きだったとおもう。それでうまい人のやっていることをいままで以上によく覚えれば、いままでよりも確実に長い時間遊べる

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

んじゃないか、そんなことをこのときすでに考えていたんだと思う。

この「人のプレイを見て覚えて、それを実践する」というのは、ようするにゲーマー用語でいうところの「スパリ」のことなわけだけども、「ゲームを上手くなる」ということについて初めて覚えたのがこれだったためか、その後も重要視していくことになる。

より大きなゲーセンの発見、そして運命の出会い(?)

進級して学年もあがっていき、小学5年、6年となっていくと、このころには一緒に遊ぶ友達もできて、活動範囲も随分と広くなっている。そうしてある日、最寄りの駅から伸びた商店街のなかに駄菓子屋ゲーセンとは比較にならないほど大きなゲーセンを見つけ、今度はそこが活動の拠点となっていく。また同じ駅に隣接した大型スーパーの最上階に、やたら小綺麗なゲームコーナーも見つけ、その後のゲーマー生活は約束されたような感じだった。

ちなみにこの頃のアーケードゲームにはユニークなものが多く、ゲームセンターのなかをざっと見回して、1台1台見て回るだけでも随分と楽しめた。あっちにはこんなゲーム、こっちにはこんなゲーム、て感じで、きちっとジャンル分けするのが厳しそうなタイトルばかり。すべてのモニターの中が「違うルール」でできているので、知らないゲームを見つけたときにはまず間違いなく新鮮な驚きを与えてくれたもんだった。

そうこうして楽しい学校&ゲーマー生活を送っていると、ついに、ある偉大なゲームと巡り会う。

その頃には商店街のゲーセンでもなかば常連のようになってはいたし、ゲーム台の付近にいる時間もかなりのものだったけれど、

「ゲームはどこからやってきて、いつの間に入れ替わっているのか」

という点がかなり謎だった。気が付いたときには新しいゲームが入っているんだから不思議だ。別にそんなことを普段から考えていたわけじゃないんだけど、その日偶然、業者の人が筐体を開けて基板を入れ替える現場に居合わせて、それで初めて「そういうもんなのか」と感動した覚えがある。

そして、電源が入れられてモニター上に現れたタイトルは

『ゼビウス』

なんだか綺麗なタイトルだ、なんて思いながらその後の画面に注目していたら、次に現れた実際のゲーム画面のなんと美しいことかっ!!それは、あまりにもそれまでのゲームのグラフィックからかけ離れていて、もはや周囲のゲームが視界に入らなくなってしまったほど。「もの凄い瞬間に立ち会ってしまった」とひとり(いや本当は回りにいた人たちもそうだったに違いないが)興奮し、いまでもそのときの光景をはっきりと思い出せるほどだ。

いまさらゼビウスがどんなゲームかなんて説明する必要はないとおもうけど、見た目の美しさだけでなく、音から操作感覚から、壮大なドラマを感じさせる世界観から、なにからなにまでが「未知」のもの。数十年先の科学力で作ったのか?と本当に錯覚できたのだ。



■ゼビウス

1983年1月29日にナムコが世に送り出した、現縦スクロールシューティングゲームの原型となった作品。それまでの適当に突っ込んでくる、横切っていく、といった敵機のアルゴリズムから大きな脱皮をはかり、1種類ごとにつくられた詳細な設定をもとに、すべての敵がきちんとした目的をもって飛来、攻撃、離脱といった行動をとるようになっている。当然、自機、ソルバルウから地上の砲台に至るまで、すべての登場キャラに魅力的な名称が冠せられている。全エリア中に45本隠されているボーナスキャラのソルや、1UPアイテムのスペシャルフラッグなど、隠れキャラが豊富だったのも特徴。以後の隠れキャラの先駆けとなる。CDやビデオ、その他関連キャラクター商品も多い。ちなみに私が一番好きなキャラは、「対人用有人戦闘機:タルケン(2番目に弱いザコ)」。

「基板の差し替え」を初めて知ったという印象深い出来事のせいもあるとおもうけど、ゲームを作った「メーカー名」を意識して見るようになったのはこのときからだったような気がする。

KALの素、「攻略」ということについて初めて考えさせられる!?

その後はもう、ゼビウスにどっぷり。ただし、それまでのものと違って、先が長い(=懐が深い)。いままでのように子供のガッツだけではなかなか先に進ませてくれない、あまりに本格的なシューティングゲームだったのだ。

そこで、かつて鍛えた観察眼をフル活用して、自分よりも人生経験豊富で賢そうな年上のプレイヤーから、知恵を拝借していくことにした。いつものように傍らにたたずんで、いろんな人のプレイをじっくり観察。そしてそれを繰り返すこと数週間…。

あるとき、自分のプレイ(パターン)をじっくり観察される側の気持ちと、ほかの人の使っていた方法ばかりでプレイすることの、ある独特な「つまらなさ」に気付いた。

ゼビウスは、いわゆるループゲーだ。最近では「ラス面、ラスボス」が当たり前だけど、そもそもゼビウスはステージとしての区切りがなく、ひとつづきの長大なMAPが全部で16の「エリア」に区分けされている。いまから見れば全然長くなんてないんだけど、他に類のないゲームだけに、当時はとにかく「先に進む」だけでもなかなか大変だった。また、ゼビウスには「隠れキャラ」の元祖といえる「ソル」というボーナスキャラがあって、これが全エリア中の至るところに隠されており、こいつの発見にも努力が注がれていた時代だった。

そんなわけで、この全国的超ヒットをとばしたシューティングゲームは、やればやるほど他人のプレイと他人の進行具合が気になるゲームとなっていった(それと情報ね)。それが同じゲーセン内でのこととなると、必然的に神経質になっていく。

「あいつはこの間はオレより少し進んでたけど、いまではこっちのほうが先だぜ。ソルだって向こうの知らないのを何カ所か知ってるし」

…もちろん自分が越えられなかったところは、「あいつ(複数の場合あり)」のやり方を見て学習し、さらに「あいつ」がやられたあたりについてもしっかり予習させてもらってるから、こっちは同じ過ちを繰り返さないようにすればいい。

こんな風に、自分よりもうまい人、または自分とどっこいどっこいくらいの人の進行具合を気にしながら、毎日のようにプレイしていたわけだけども、たまたま調子良く未開のエリアまでいっているときなんかに「あいつ」が見ていたりすると、それが異様に快感だったりした。

「…(そ~ら、この間おまえが越えられなかったところの、先のエリアだぞ。どうだ!)」

なんてね。ところが憂かれ小僧のうちは、単純に以前と立場が入れ替わっていることに気付かず、相手も現在学習中であるということに対して鈍感。ちょっとでも「上手い」ということを自慢できているみたいで、それだけで嬉しかったようだ。

だけど、嬉しいのは見られているときだけ。次の日なんかに誰かが自分と同じくらいのところをプレイしていて、しかもそのやり方を見て「…(あぁ!あれはオレが昨日やってたパターン!しかもあいつあそこのソルのこと知らなかったはずなのに!)」なんて思ったりすると、途端に腹立たしくな

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

る。もちろんそのときは、こんな風に思ってる。

「…（あいつ、オレのを見て真似してるだけじゃんか）」

…オイオイって感じ？

そう、そうなんだよね。これまではなんとも思っていなかった「人のプレイを見て学習する」という行為が、これまでになかったゼビウスという「謎解き・進行形」の性質の強いゲームの出現のおかげで、必ずしもいいことばかりではないんだ、ということをそこで教えられたような気がした。

自分が探し出した情報、自分が考えた戦法を見ただけでコピーされて、しかもそれで1歩先を行かれたときの腹立たしさ。このことに気が回るようになると逆に、

「…（む〜、ここをじっくり見てしまうと、クリアできても嬉しくないなぁ。あいつのパターンじゃあなぁ）」

なんて風にも考えるようになる。

それで一時期、他人の手はまったく借りない、「自分自身による攻略」にこだわるようになっていく。

もうひとつの出会い最大のライバル現る！

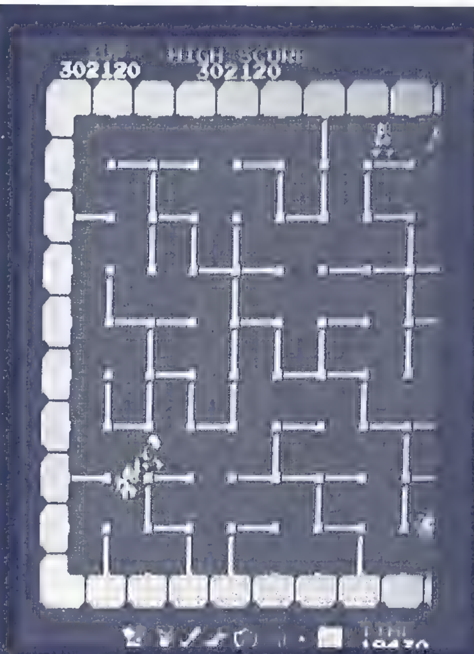
中学生になると、それまでの友達たちともわかれることになったりして、また新鮮な学校生活を送れるようになる。そうして出会ったもの凄く新鮮なヤツが、その後しばらくゲーム仲間としてつきあっていくことになる、いわゆる相棒となる奴だった。

そいつはとにかく一風変わったヤツで、第一印象「いまどき純粋なヤツ」。しかし、日が経つにつれてその印象は徐々に「変態」へと変わっていった（ただしこれは誉め言葉）。どれくらい変わったヤツなのかというと、真冬で路面が凍っている日に夏服半袖シャツで元気に登校、それなりに遠いところへもたいていの場所なら「走って」出かける、う〜ん、それとあれだな、妙にしゃきしゃきしてるとこ？普段はぼ〜っとしてるようなんだけど、即断即決って感じ？

で、こいつがまたそれまではゲームに関してほとんどなにも知識がない状態だったのにも関わらず、いざゲーセンに連れていって遊ばせてみると、普通思いも付かないような突飛な発想であっと言う間にクリアしてしまう！これには目から鱗が落ちたというか、また「未知なもの」に遭遇したァ!!って感じだったな。

これ、まったく大げさにいってなくて、ほんとに凄い発想の持ち主で、凡人なKAL素には絶対できないものの考え方をしているんだろうな、って当時敬意をはらってた。こいつと遊んでれば、きっと面白い、そう確信していた。

そのころ自分はどうだったのかというと、「自力でゲームを攻略して、上手い、ということを見せつける&自己満足に浸りたい」という時期、というかそれをずーっとひきずってて、気合いでもってナムコの「ドルアーガの塔」に取り組み始めた頃。情報用の用紙まで作って宝箱の謎に挑んでいたわけだけど、このゲームと相棒のヤツとが出会うことが、さらにKAL素のゲームに対する考え方に影響をあたえることになろうとは、予想できたはずがない…。



■ドルアーガの塔

ナムコから1984年7月20日に発売された、RPG要素をとりいれたアクションゲーム。実際にはパズル的な「宝箱探し」がメインとなる。バビロンの勇者、ギルが、人々の「業」のために復活した悪魔・ドルアーガにさらわれた（正確には封印しにいって逆に捕らえられた）恋人であり巫女であるカイを救いに、天空高くそびえ立つ全60階にもなる塔に乗り込んでいく。

やはり、というかなんというか増ページにも関わらず足りないページ数。このつづきはいずれ掲載したいと考えているのでみなさん楽しみに待っていて下さい（編集担当：ノリック）

このコーナーに対する感想や意見、募集します。あと、私のまわりの「DOH」なんかも大募集中です。
宛先はゲーメスト編集部「DOH」係まで。

これぞ！という人には、編集担当NORICKから素敵な（？）プレゼントなども考えているのでヨロシクね。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第78回

文・4コマ／佐竹雅昭

後輩への思いやりが人一倍厚い王子だが、単に優しく接しているというわけではない。時には叱咤激励することもある。今回は後輩のエピソードについて。

イイズカシリーズその1

大阪の正道会館総本部の練習生に、イイズカという男がいる。

この男、実は東京の大学を休学してまで、トレーニングに励みたくて、大阪までやってきたのだ。

それほどまでの決心で大阪に来たのだから、かなり厳しいトレーニングにも耐えられるはずだと、周囲の人々は思っていた。

ところが、ふたを開けてみると、大阪でも生活費を稼がなくてはならなくて、牛丼屋のアルバイトに時間を費やす羽目になってしまった。

深夜から早朝にかけてのシフトに入っているため、昼間のトレーニングもコンスタントに出席することができずに、体と心が疲れ切っていた。

そのうえ、東京から来たということで言葉の違いも生じ、大阪の練習生とのコミュニケーションもうまくとれずにいたのだった。

イイズカは悩んだ。

もう、いっそのこと、東京へ帰ろう。

その時、イイズカは私に悩みを打ち明けた。

「押忍。もう僕は疲れました。東京に帰ろうと思います」

「何を言っているんだ!貴様それでも男か!男だったらクヨクヨするな!ドンと胸を張っているんだ!」

私は思い切ってイイズカに喝を入れた。

「でも…。自信がないんです」

イイズカは頭を垂れて言った。

「わかった。じゃあ俺が男にしてやろう!男だったら飲む、打つ、買うが必須条件だ!」

私は東京から来たイイズカを男にしてやろうと思った。

私たちはまず食堂に行き、イイズカだけにビールを飲ませた。

「駄目です。僕、ビール飲めません」

頼りない男だ。

私はとにかくコップ2杯ほど飲ませた。

「うう…。まずい。」

「何を言っているんだ!男だったら酒ぐらい飲めなくてどうするんだ!」

食堂を出た後、イイズカは千鳥足でフラフラだった。

「何て奴だ、たかがコップ2杯で…。よし!次はパチンコだ!」

するとイイズカはビギナーズラックで勝った。

「へへ、パチンコなんてちょろいもんですね」

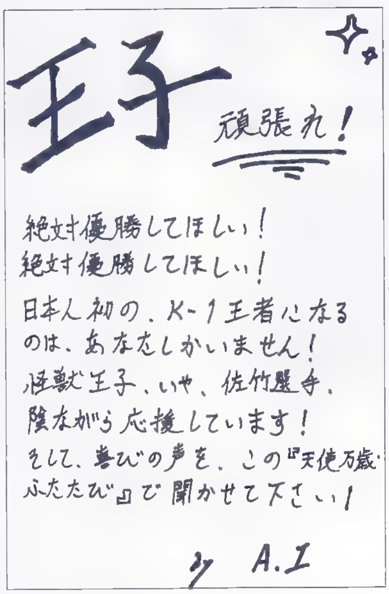
イイズカは少し天狗になってきたので、私は次なる『買う』を指摘した。

「よし!次は買うんだ!」

「えっ!?か、買うって?」

「わかってるだろ。マジックだよ」

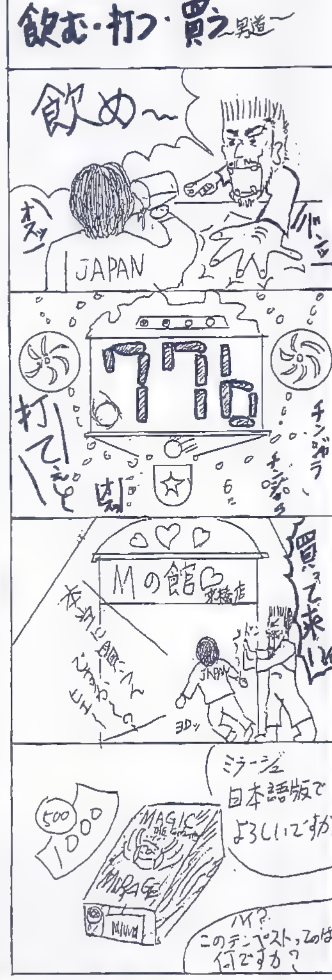
そして新たに、マジック仲間が増えたのだ（結局は前回に引き続き、マジックネタで締めてみた次第）


王子 頑張れ!

絶対優勝してほしい!
絶対優勝してほしい!
日本人初の、K-1王者になるのは、あなたしかいません!
怪獣王子、いや、佐竹選手、
陰ながら応援しています!
そして、喜びの声を、この『天使万歳・ふたたび』で聞かせて下さい!

by A.I

（埼玉県　今野昭利君）



怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
激闘となったK－1グランプリ'97決勝戦。果たして我らが王子の運命はいかに!?次号、渾身のリポート掲載予定！お楽しみに！

ポエム

早朝

寒い
厚手の服
雨と風
耳当てが
欲しい
ワンチャン
温かそうね

byさたやん

緊急次号予告！

次号12／30号では、K－1グランプリ'97の模様をリポート。宿敵アンディとの対決の行方は？悲願のK－1初制覇なるか？乞うご期待！

地球半周20000キロの旅
キャサ夫のDNKG ON AN どんな感じ?

謎のCM撮影で日本の裏ブラジルへ。本場サッカーの国ブラジル、ゲーム事情の近況レポートだ。


サンパウロ市内。見えているビルはほとんど銀行です。

台湾、イギリス、そして今回のブラジル。実質、あとニューヨークへ行けば地球を一周してしまうことになるキャサ夫です。

そう、今回はセガサターンCM撮影のため、なんとブラジルはサンパウロ、リオデジャネイロへ旅をしてきたのだ。なんで「キャサ夫がサターンのCMでブラジルへ?」というのは、実際オレにも謎の話。まあ、そこらへんの真実と、せっかくだからブラジルのゲーセン事情などをレポートしてみることにします。

そしてブラジルへ…

9月1日前日、京都a-choにて粟田（バトル甲子園優勝者）と100人組み手イベントを開催。そのまま京都にて一泊。その足で翌日成田へ向かい、22時発サンパウロ行きの飛行機（JAL）に搭乗するといったわりとハードなスケジュール。

ブラジルまでの距離はだいたい18000キロ。マイルに換算すると約11000マイルもあるのだ。ちゃっかりマイレージバンクにも加入し、これで無料航空券をゲット。

ブラジルまでの飛行時間はロス経由で20時間強。イギリスのときもそうだったが、さすがにエコノミークラスでこの時間をやり過ごすのはきつかった（もう慣れたけど）。

日付変更線を越えアメリカ大陸へ、さらに赤道を越えると南米ブラジルだ。ブラジルとの時差は日本とピッタリ12時間。日本で月曜日笑っていいとも!を見ていると、ブラジルは日曜の深夜ということになる。



イギリスから呼ばれたスティーブ。トルカデロの常連らしい。

英雄"アイルトン・セナ"の名が付けられた道

定刻よりも1時間早く（朝の9時）サンパウロの空港に到着。着陸時、サンパウロの街を一望できたのだが、その感想は「えっ、大阪伊丹空港!?」って感じ。というのも、ブラジルの印象が"緑色の木々=ジャングル"と頭の中に叩き込まれていたのだが、実際その目の前に現われた街並みはちょっと低めのビル、ビル、ビル…。確かに街並みは色鮮やかで、独特な創りになっていた。

空港に降り立ち、今回お世話になるTEC TOYの人達が出迎えに。そのままひとまずホテルへチェックイン。ホテルはサンパウロの中心地にあるところで、CM"国際電話001番"ゼロゼロワンダフォーでも有名な舞台になっているブラジルバンコ（銀行）の隣にあるホテル。

ホテルへ向かっている途中ブラジルを実感したのが道路だ。もちろん走行車線は日本と反対の右車線。通常の道が高速道路のようになっていて、至る所にジャンクションがある。さらにサンパウロの中心とは言わないが、かなり利用されている道、その名がなんとブラジル出身のF1ドライバーで有名な人、ネルソン・ピケではなく"アイルトン・セナ"の名が付けられていた。部屋へ入り、とりあえずテレビをつけるとポルトガル語をしゃべっているアニメ"聖闘士星矢"がやっていた。もともと日本のアニメは海外で人気があるらしい。チャンネルは全部で16。違うチャンネルを回すと16あるチャンネルの内、なんと6つがサッカー中継。これでさらにブラジルを実感してしまった。


CM撮影についての記者会見。なにをしゃべってるか分かりません。


ショッピングセンターにてプチイベントを。ちびっこ多し。

深夜テレビを見ていて面白かったことをちょっと1つ。それは女性用胸パッドの通信販売。ブラジルの女性は胸が大きければ大きいほど自慢の種になるらしい。街を歩いていても見掛ける女性の7割はノーブラ状態。乳首が透けていて目のやり場に困る…。で、その通信販売だが、なんと普通のパッドに乳首が付いているのだ。

テレビの内容では「これで貴女もナイスバディ」のような感じで説明し、お薦め商品にもなっていた。実際付けていた女性も街で何人か目撃したし…。読者のあなたもいかが?ちなみに日本円で1万円弱!?（非常に高い!!）


州知事とのボランティア活動。


土日だとフリーマーケットで盛り上がる。珍しいものたくさん。

主食は肉と豆 でもカレー風

ブラジルの主食は豆と肉。ちょっと日本人には難しい味だ。ブラジル料理というのはほとんど存在しないようで、唯一ブラジル料理と言えるのが豆を使ったカレーのような食べ物になっている。米もタイ米のようなもので、サラサラしている。しかし、料理をするときは必ず米をバターで炒め、それにぐつぐつと煮た豆をかけて食べる。オレは1週間に1食なら耐えられるが、毎日は厳しいといった感じ。

イギリスは魚をあまり食べないが、それはブラジルも同様。付け足せば、野菜も食べることが困難な国だ。朝食もほとんどが果物で、朝からスイカ4分の1をナイフとフォークでカツカツ…。

でも、肉は絶対に日本よりおいしいし、コーヒーもさすがは本場、今までに飲んだことのないものだった。



TEC TOYからサターンをプレゼント。



撮影のためリオデジャネイロへ。綺麗な街だ。

謎のブラジルゲーム事情

どんなに知らない土地へ行っても必ず街を探検するのが趣味となっているオレ。もちろん今回もサンパウロ市内を1人で徘徊した。

ゲームセンターは意外に多く、5件以上を発見。すべての店に入ってみたが、どこもかしこもピンボールが大人気。ビデオゲームのほうは海外ならではのスタンディング筐体にスティックタイプレバー(安定)、モータルコンバットが全店設置といったところ。

シューティングゲームは全部で10件くらい見掛けたゲーセンで唯一1件、レイストームがあったくらいだ。

ブラジルのゲーセンで不思議に思ったことは、1ゲームのプレイ料金だ。基本となっているゲーム料は1ゲーム0.75レアル(ブラジル通貨)日本円で約100円とそんなに変わらない。しかし、よ~くコイン投入口を見ると"V-PO・50"と書かれている。これは調べてこなかったので疑問の1つだ。

盛り上がっていたゲームを挙げると、やはり対戦ゲーム。ブラジルならではのバーチャストライカー、バーチャファイター、ストリートファイターシリーズと日本とは違いはなかった。そのほかではトップスケーターが異様な盛り上がりを見せ、列を作っていたぞ。しかも外人ではありがちで、絶叫しながらのプレイだ。



撮影準備。まずはヘアメイキングから。



わりと余裕なオレ。だってなに言ってるか分からないもんね。



日の出とともに撮影が終了。ここに住んでみたい。

キャサ夫のCMビデオをプレゼント

今回のブラジル目的はサターンのCM撮影。サンパウロから飛行機で1時間、リオデジャネイロで撮影をしてきました。リオデジャネイロと言えばリオのカーニバル、コパカバーナビーチで有名だ。

9月というと、南半球は冬。でも、実際のリオの気温はなんと30度。余裕でビーチでTバックのお姉さん達が泳いでいました。ちなみに夏は40度を越え、トップレスどころか全裸で泳いじゃうらしいです。

さて、話を戻してCM撮影。日本では圧倒的にプレイステーションが売れているが、海外ではサターンが大人気。今回はさらに人気を向上させるためのCMを作るためにオレがブラジルへいったワケだ。

具体的な内容は、オレがサターンをプレイしている場面で、いかにも外国っぽいつくりだ。でもこのCM、当然ブラジルオンリー。日本では放映されないレア物(?)になっていて、見るためにはブラジルまでいかなくてはいけないのだ。そこで今回、なんとオレのCMビデオを読者の3名様にプレゼント!

オレとしては恥ずかしい一面になるが、ぜひともほしいという方はキャサ夫宛てにハガキを送ってくれ。抽選でビデオ以外に何かいらなくなったオレの私物品、これとともに送っちゃいます。締切りはビデオがなくなるまで永遠に。じゃ、待ってます。



最後にお世話になったTEC TOYの人達と記念に。

キャサ夫のイベント告知

冬はちょっと暇なキャサ夫、今回の告知も1店だけ。とはいえども東北1の3ON3大会へのゲスト出演と言うことで、本人はかなり張り切ってるぞ!

日時
11月23日(日)午後2時～

店名
テクノワールド

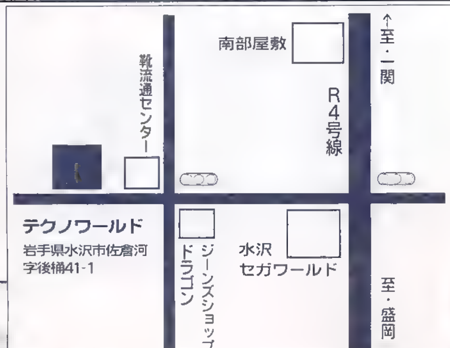
場所
岩手県水沢市佐倉河字後桶41-1

電話&FAX
0197-22-6551

内容
VF3tb対戦会&3ON3大会

共演者
ちゃっきーほか

3ON3への申し込みは、常時お店のFAXにて受付中!希望者は必要事項(チーム名、氏名、住所、使用キャラクター×3人数分)を記入して、テクノワールドの高橋さん宛に送ってね!



第3回

NAMENNAYO 猛者♥通信 A DAREDEVIL

田渕健康　k・tabuti

日々ゲーセンで闇雲に邁進している諸君、自分の健康状態に不安は無いかあ？！今回の猛者通は、将来のゲーマーたちの健康状態を憂う、ヘルシー指向全開でお送りする。

協力・大東文化大学医務室

でもさしずめゲーマーとしての日常生活を支障無く送るためには最低限の健康維持は必要なワケで。

そんなこんなで、健全な精神を宿すための下準備として、今回はお兄さんと一緒にゲーマーとしての健康維持について何となく考えよう。

倒せ！眼精疲労困憊ル

…別にコンパイルを倒すワケじゃないぞ（シケギャグ）。

みんなはキャラ特性上、普通の人よりゲーム画面と向き合う時間が多いと思われる。

仕事や事務でパソコンのモニターと向かい合うのとは違い、ゲーム画面はカラフルで眼精疲労が激しい。

よって、医学的にはモニターと目の間の距離は、2mぐらい離れているのが理想とされているのだ。

しかし、大型画面ならいざ知らず、普通の筐体では2mも離れるのはとっても無茶。普通の筐体の場合は、最低でも40cmぐらいはモニターから目を離しておこう。

人間の目は機能的に、下方向を向いていたほうが疲れにくいといった特性を持っている。正面で画面を捉えるのは問題無いが、上目遣いでゲーム画面を見つめ続けるのは上策ではありません。

最近の筐体は見下ろし型が多く、見上げるような作りにはなっていないと思うが（上下2画面モニター採用の雀遊記を思いだしますね！↑ださねぇよ）時々異様に背を丸めて、上目遣いでモニターを凝視しているあんちゃんを見掛けるので、できれば背筋をシャキスと延ばして、ギース様の勝ちデモライクに画面を見下ろしてやりましょう。

貴様の背筋はたるんでないか？

学校の保健の授業でも再三聞かされたとは思うが、「背筋」が曲がっていると、後々に奇怪な病気を抱え込んだり、妙テケレンな神経痛でステータス異常を訴えるなど、ロクなことがありゃしねぇ。曲がっているのは私の性根とゐヴァの背中だけで十分である。

対戦格闘など、1プレイの時間が短い場合は別として、パックランドやペンゴみたいにゲーセンの開店から閉店まで粘れるゲームの場合は、長時間同じ姿勢でモニターを凝視し続けなければいけないワケである。

長時間、変な姿勢で固まっていると疲労の蓄積も激しく、翌日になっても疲れはとれない。何より、日々このような悪姿勢が積み重なると、あっちゅう間に重度の体調不良に陥るという寸法。

日本人はなで肩体系の人が多いので、手を机の高さまで上げていると、自然に前屈姿勢になりやすいという困ったキャラ性能を有している。

よって、かなり意識して背筋に気を使わないと、すぐにふにゃふにゃと猫背になってしまうんですなあコレが。

ならば、背筋を常にまっすぐ伸ばすように神経を集中させていればいいかというと、実はそーでもないのだ。

殆どの筐体は見下ろし型のため、自然に視線は下方向に向けられる。それゆえ、背筋を伸ばしたままでは、今度は「首に負担がかかってしまう」というワケだ。

御存知の通り、人間のパーツで一番重いのが頭部である。それを支えているのが首であるが、あまりに頭を前に突き出し過ぎると、首にかかる負担は非常に大きい。

よって、筐体に向かい合う際に最も理想的な姿勢は、「首と背中をバランス良く傾ける」ッ！これだ！

首と背中、どちらかを極端に傾斜させなくても、二つの部署をほどよく折衷させていれば、ゲーセンのモニターに長時間向かい合っていても何と無しに疲れにくい姿勢になるという恐るべき事実！…っていうか、それって至極当然の結論じゃん。

まぁ、よほど変な姿勢でなければ、自分が一番リラックスできる状態でプレイするのが一番じゃないのかな。今回のコーナーを踏まえつつ、色々試行錯誤して健康的かつ疲れにくい姿勢を探してみよう。

その他健康大原則

ゲームプレイング中に留意すべき点を2、3挙げたが、やはり重要なのは、ゲーム以外の時間での健康促進&維持。

常識的な生活をしていれば、そうそう病魔には犯されないとは思うが、ただれた生活の果てに難病にかかって「ゲームをプレイしていたせいだ！」と難癖をつけることのないように、節度ある生活と節度あるゲームを心掛けよう。

長い人生に於いて快適なゲーム人生を送るためには、長い目で見る健康増進が大切。「オレの命はこの一瞬に！」と、常にオーバーヒートしていてもそれはそれで熱いのだが、将来にそれなりの反動が待っていることを覚悟しておこう。

健康で愉快なゲームライフ、それが猛者通信の願いです。

栄養とってるか？

「健全なる肉体には健全な精神よ宿れかし」。健全な身体には、健全な精神が宿って欲しいという意味である。

「健全な肉体には健全な精神が宿る」というのは前述の言葉の誤訳であって、体ばっか鍛えてれば何も考えずに済むから悩みなんて無くなるさヘイ、という脳味噌筋肉の実に能天気な言葉である。

そう、健全な精神を宿すには、体ばっか鍛えてちゃダメだ！それなりの努力をしないとなあ！



ゲームを始める前に、まず一礼。健全な精神への第一歩だ。



見よ！この黄金の背筋を！ちなみにモデルは編集部一の整体野郎、DS-1さん。



一時の勝利を得て、喜びに沸く氏。伸ばした背筋から繰り出されるガッツポーズが心強い。



日本人ならではのゼン・マインドを今に伝える正座スタイル。人によっては異様な集中力を生むが、店によっては禁止されていることもあるので注意（ウソ）。



激しくダメな姿勢。ってゆーか、こんな奴ゲーセンにいねーって。良い子は絶対マネしちゃダメ！ちなみにモデルは編集のしもでん。この男ならやりかねない。



モニターに目を近付けすぎです。あと、メンチを切るよーな首のかしげ具合はいただけませんね。



背中を丸めてゲームをプレイ。身長の高い人ほど陥りやすい姿勢だが、意識して直していこう。

ゲーマー健康三原則

- **寝ろ**
- **食え**
- **鍛われ**

〜説明〜

・睡眠は**お肌の敵**。肌荒れゲーマーはモテないぞ。ちゃんと寝よう。

・よく食費を削ってゲーム代に当てているという**赤貧猛者**を見掛けるが、せめてうまい棒1本でも食って、**胃酸過多**を防止しよう。でも下手にちびっと食っても逆に腹減るんだよなあ。

でなければ、**塩にぎりめし**（しかも麦飯）を常備して空腹に備えておこう。

・体を鍛えよう。「オイラ毎週秋葉原を歩き回ってるから大丈夫さ」などという**勘違い野郎**は、すぐにコロリといっちまうので注意が必要だ。

軽いウェイトトレーニングに適度なジョッグ。もしくは深夜の通販で番組でアブトレー〇ー、ゼロGストラ〇ダーを買い求めるなどして、何らかの体力作りを心掛けよう。

募集だっぜ！

今年も暮れが近づいてきて、編集部はゲーメスト大賞の準備でてんやわんやしてくる今日この頃。

猛者通信では年末号に備えて「ゲーメスト・今年の10大ニュース」を募集しておる！

君がゲーメストを読んでいて「ひあああ！？」と、驚愕、悶絶、失禁、脱腰した事柄をハガキに書いて、モ通まで送ってくれ。

ありがちな所では「祝・200号」とかあると思うのだが、君の心に強く訴えかけた、君だけのゲーメスト10大ニュースを綴って送ってくれ。別に項目は10無くてもいいよ。あ、一つや二つでも全然オッケー。よろしくね。

募集その2
袋とじに懸ける青春

先日発売された「ギャルズアイランド5」。一読された方は御存知と思うが、かなり濃くてフルスゥイングな本で、いかに現代日本が病んでいるか実感できる素晴らしい出来である。ぐあ〜。

実はこの本には新声社初「魅惑の袋とじ」が付いているのだが、そこで募集だ！君の買ったギャルアイの袋とじは大丈夫だったか？！無法者に破られてはいなかったかッ！？

「破れてたけど最後の一冊だったから買わざるをえなかったんだよなあしくしく」てな人もいると思うがとにかくだ！「破れてた袋とじ」のギャルアイを買ってしまった、君の怒り、悲しみの声をここに大募集だ！

我ながらなんて下らないものを募集しているんだと軽い眩暈を感じるが、これだって記事になれば1万年後には20世紀の若者のメンタリティを知るための重要な資料になるかもしれないんだぞう（もしくは末代までの恥）。

そんなこんなで、非業の運命を辿った、君のギャルアイ袋とじにまつわる逸話を聞かせてくれまいか。

魂の底からしぼりだすよーな、真実の叫びを待ってるぜ！…あるのならば。

お便りの宛先は

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト　猛者通信・日輪仮面相談係

なんだかとっても初心者ライク

ゲーマー最終形態 ARCADER

第5話

アーケーダーZ

「連射装置への道！いきなり工作編・二発め」の巻

前回のほーそーくー！
さすがにこないだ（9月30日号）のモノだけじゃ説明不足だヨネ。マウント反省。
ってなわけで、補足説明をばッ。

担当：マウント虎
協力：まいっちんぐ長谷川（TMファクトリー）
マホニー金子（ゲームセンターディスコ）

部品について、ちょっち補足

部品の名前とか、それにまつわる専門用語。このくらいは知っていても損はないと思うよ。

●極性（きょくせい）

少し耳慣れない言葉だね。これは、取り付け方向が決まっているかどうかを示すもの。「極性有り」だとプラス極、マイナス極の区別がある。

回路図によっては、「取り付け方向あり」と書かれている場合もある。

●IC（アイシー）

これは割と耳慣れた言葉でしょ。「インテグレーテッド・サーキット」の略で、いわゆる集積回路のこと。

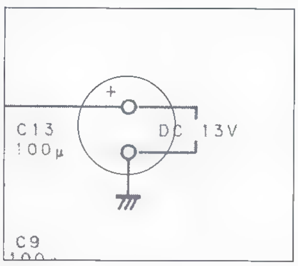
ICのすごいところは、ちっこいボディのなかに、いくつもの機能を内包できること。ICが登場する前のトランジスタ時代と比べると、大幅に小型化に貢献している。もちろん機能面でもだけど。

初めのうちは部品の役割とか、仕組みはあまり理解できてなくてもいいと思う。それよりも、キットをたくさん作ったほうが身に付くと思うのね。工具とか売ってるお店にいくと、いろんな電子キットが置いてあるから、いろいろ買って作ってみるのが結局一番楽かもよ。値段は各2000円前後でわりかしリーズナブルだしな。

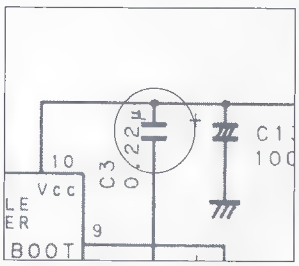
頭だけで理解しようとしないで、体で理解するのだなんて語るねマウント。

回路図について、ちょっち補足

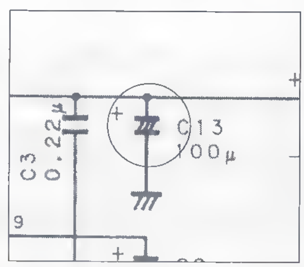
前回、「意外に簡単、回路図ちゃん」なんて書いたけど、こういう方面に明るくない人がいきなり回路図とか見せられた日には、思わずゲロ吐いちゃうよね。お兄ちゃんよくわかる。だけど、もうちっとだけゲロを我慢して落ち着いて見るのだ。そうすると、「コレってまさに部品のつなぎ方を図にしたものじゃーん」ということに気が付くはず。ボンヤリとな。暗号文とかパズルを解いてる気持ちでやるのがコツだ。特に次の点を気をつけて見ていれば、そう難しくはないはず。



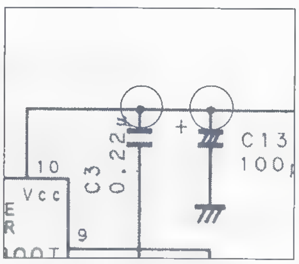
これは電源の入力を表している。言ってみればここが電気のスタート地点だ。



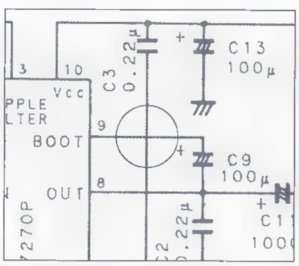
このただの二本線が「マイラコンデンサー」を表す。「極性がない」ので、取り付け方向は気にしないでいいぞ。



んで、この斜線の入った二本線が「電解コンデンサー」を表す。「極性がある」ので、取り付け方向には気をつけよう。



このように線が交差したところに点があるときは、つなげるということ。



こんなカンジにただ線が交差してるだけのときは、つなげなくてもイイということだ。

どうですか、お客さん！何となくオレにもできそう、なんて気がしませんか?!

しかもありがたいコトに、このキットの組立説明書には、基板完成図なるものが掲載されている！こりゃマジであとは基板に部品を設置していくだけってカンジ。まっ・たく・カン・タン！

とはいえ、具体的にどうやって作っていけばいいのか？分からないなりに作ってみれば多分分かるかも。

いいから作る！これ重要

何度も繰り返すようだが、この工作シリーズは電子工作の組立に慣れるためのもの。

だから、小難しいことはあえて触れないし、みんなもシカトしてくれてOKだ。キットを完成させることに意義がある。それじゃ実際に作ってみるとしましょう

ところで自慢じゃないが、オレって奴はこんなの触るのは中学生以来だ。ザブングル見ながら技術・家庭の課題をやってたもんな。10年以上前ですなー。

まあいいや、やってみればなんとかなる！なんとかなんなきゃ金子さんと長谷川さんに泣き付けばいいさ！イエイ。

1：道具を用意

さて、今回用意した道具は、「ハンダごて&ハンダ」と「ドライバー」と「ニッパー」。

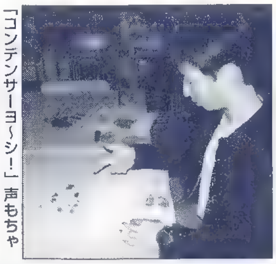
う～ん基本だね。取説を見るかぎり、これで十分っぽいからな。



これぞベーシックにして究極のアイテム！どっせぇい。

2：部品を肉眼にて確認

取説をよく見て、部品がちゃんとあるかどうか確認する。肉眼にて確認するのはもちろん、指さし確認するとなおよし。



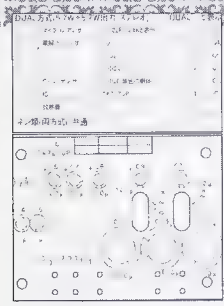
「コンデンサーヨ〜シ！」声もちゃんと出そうね。

3：組み立て…の前に

ところで、このキットはBTL方式とDUAL（ステレオ）方式の2タイプから選択して組み立てることになっている。とりあえずここではDUAL方式でいきましょうかな。

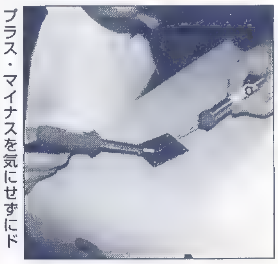
4：で、組み立てですわ

基板完成図を見ながら、各部品を基板上のしかるべき場所にハンダ付けていく。基板には部品と対応した番号が書いてあるから、間違えにくいぞ。



このパーツリストと完成図に従って、部品を取り付けていくのだ！

特に取り付ける順番が決まっているわけじゃないケド、まずは「極性のない」マイラコンデンサーからいってみよー。



プラス・マイナスを気にせずにドンドン取り付けていける。

次に「極性がある」電解コンデンサだ。いっぱいあるから間違えないようにしないとね。



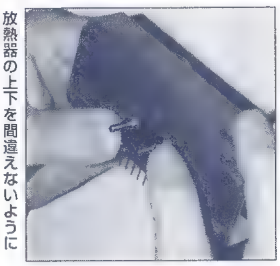
線が入っているほうがマイナス極だぞ。

そしたら今度はOSコンデンサだ。こいつも「極性がある」ぞ。



今さらだけど、背の低い部品は早めに取り付けたほうがいいぞ。

最後に、ICを放熱器に固定する。これは、まずICを放熱器にビスとナットで固定して、しかるのちに基板にハンダ付けする。



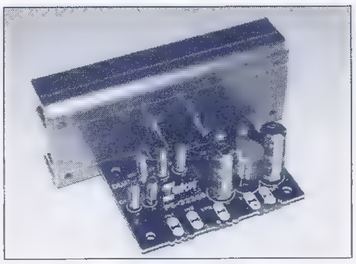
放熱器の上下を間違えないように注意。

5：ジャーン！（恐らく）完成!!

一見難しく思えてしょうがなかったけど、やってみればなんとかなるモンだネ。とりあえずこのくらいのレベルのキットなら、組立られる自信がつきましたよ。

あと問題はハンダ付けの汚さですな。回数をこなせばちっとはマシになるとは思うが。

さて、このオレに作れたということは、本の前のキミタチにもできるということ！いつか自分だけの連射装置を作る日のためにも、いやさアーケーダーライフ日常のメンテナンスに役立てるためにも、毎月1コをノルマにガシガシキットをこさえていってほしいと思う。頼むよひとつ。



見よ、この天使的完成度！オレはやったさー！

第3回　上達の秘訣をチャンプに聞く…

目指せ！GREAT運転手！
～GREAT運転手モードの遊び方～

講師／深津 敬様
（GREAT運転手決定戦 東京大会優勝者）

テーマ

「残り何mの表示を隠すだけで、まったく新しい遊び方ができると思いますよ」

新たなる遊び方の提示

「停止線までの距離表示を、本などで隠してプレイすることが、一部の電GO！マニアの間で流行っているらしい」

こんな話をキャッチしたメスト電GO！チームは、6月に行われた電GO！のイベント、「GREAT運転手決定戦」の東京大会優勝者、深津敬さんに詳しいことを聞くことにした（イベントについては本誌7／30号、および電GO！ムックで紹介済み）。

Viewカードのパンフがポイントです

――GREAT運転手決定戦では、停止線までの距離表示を隠したスペシャル基板で勝負が争われたようですが、深津さんはそれ以前から、距離表示を本などで隠してプレイなさっていたとお聞きしましたが…。

深津　僕の場合は大会のルールにあわせて練習したっていう感じだったんですが、一部のプレイヤーはかなり早い段階から始めていたそうですよ。そういった方たちは本物志向ということで始めたそうですが…。

――なるほど。で、深津さんはいったい何で表示を隠していたのですか？

深津　雑誌などで隠すのが一般的みたいですけど、僕の場合はJRのviewカードのパンフレットを2枚並べて隠していました（笑）。

――なぜviewカードのパンフなんですか？

深津　タバコなどといった小さなものでも距離表示を隠すことはできますが、残り100mを切ったところで、停止線までの位置関係を示すグラフィックが表示されてしまうので、ちょっと大きめの素材のほうが具合がいいんです。僕の場合は、ジンクスでviewにしているんですが…。

――ジンクスですか。ところで、練習するといっても、いきなりドンぴしゃで停車するのは難しいでしょう。やはり停車のためのコツとかあるんでしょうか。

深津　やはり、ある程度の目安を設けることがポイントですね。たとえば山手線の場合は、300mごとに信号が設置されているので、信号通過時の効果音などで現在位置を予測するのもひとつの手です。また「～駅停車」という表示が画面に出現するときの距離を、事前に覚えておくのも重要です。



――ほかには…？

深津　停止線に設置されている停止線標識は、残り50m地点に達したところで画面上に出現するといったことも覚えておくといいでしょう。ただし、停止線標識と停止線の位置関係には、駅ごとに多少の誤差があるので注意してください。

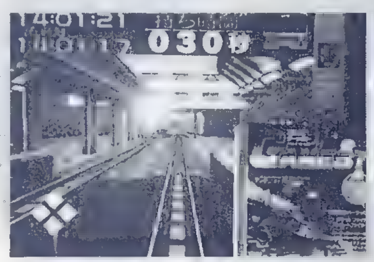
ちなみに次の区間がスタートする位置、つまり発車時の位置は、停止線ジャスト0mとなっているので、このときの停止線標識の位置を、あらかじめ覚えておくことも大事です。

――要は通常のプレイ時に、画面から得られる情報をすべて正確に把握して、停止線との距離関係を予測できるような状態でプレイすることが必要というわけですね。

深津　はい。ふつうにプレイする場合も、残り～mという表示をみて停車するよりも、停止線標識をみて停車するほうが、より正確に停車できるようになると思いますよ。

――我々も試してみます。本日はありがとうございました。

[illegible]メスト



さすがにチャンプというだけあって、こちらの予想以上にナイスなアドバイスを与えてくれた深津さん。

できればviewのパンフレットよりもメストを使ってほしかったなと思いつつ、さっそく、メスト電GO！チーム・路線攻略担当ライターのスーに、実際にプレイしてもらうことにしよう。

キミと一緒に走り続けたい



緊急連載企画

電車でGO!™ は続くよどこまでも

2号にわたって、電GO！のメディア進出度を探ってみましたが、今回は電GO！のまったく新しい遊び方を、読者の皆さんにプレゼンテーションしてみたいと思います。

担当：GYU&スー
編集：こーじ
協力：深津 敬様
（GREAT運転手決定戦 東京大会優勝者）
岩崎貴志様
（GREAT運転手決定戦 大阪大会優勝者）



今日からキミもこれで遊ぼう

本物志向のキミに送る…

「GREAT運転手」モード 遊び方講座

担当:スー

さて、インタビューで深津さんが語っていた「GREAT運転手モード」とはいったいどういったモノなのか―? 実際に我々の手でプレイしてみることにした。

モノを置く

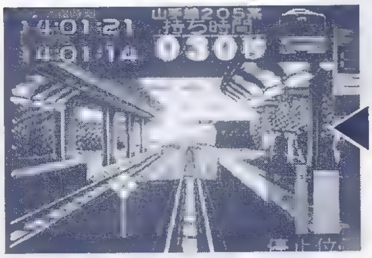
まず最初にやらなければならないことは、画面右端に表示されている、停止位置残り〇〇mの「〇〇m」の部分。ここを適当な大きさの物体で隠してしまう。

隠す物体は「タバコ」「携帯電話」など何でもよいのだが、深津さんのお話によるとJRが発行している「view」のパンフを立てかけておくのがベストだそうだ。これだと、停止位置が接近してきたときに表示される、停止位置までの位置関係のグラフィックも隠すことができるからだ。

ナルホド、さすが東京チャンプ。なんと理にかなっていて、実にマニアックなアイテムの選択だろう。これで準備完了、早速プレイしてみよう。



このように「停止位置」の下にモノを置くと…



座席に座ったときには残りの距離がまったく見えなくなる。

いつものようにスタートボタンを押して、コースを選択。まず手始めに、ひと駅ひと駅の間隔が短い山手線をチョイスしてみた。

出発進行の表示が出たら、いつものようにマスコンを引いて出発。電車は順調に加速していき、なにも問題なく運行していく。そして最初の停車駅である「恵比寿駅停車」のメッセージが画面に表示され、減速を開始する。

ここで、問題が発生した。「感覚がつかめない」のである。今まで、いかに速度計と停止位置表示に頼っていたかが、如実にわかってしまう。停止線までの残り距離がわからないことが、これほど苦しいとは…。

感覚がわからないまま、あたふたしている間に目標停止位置の標識を通過。何とか停車できたものの、結果は21mものオーバーラン。さすがに駅構内制限速度はオーバーしなかったが、42秒の減点を受けてあえなくゲームオーバー。GREAT運転手モード初挑戦は、散々な結果で終わった。



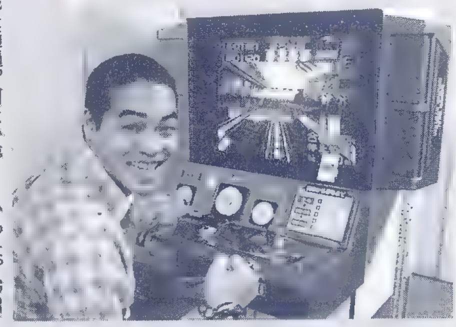
ヤッタ!初めて「great!」を取れた!しかし何プレイ目だ!?



初挑戦はなんと21mものオーバーランーキ、キツイ…。

しかしここでめげてはいられない。幾度となくプレイを重ねた。そしてついに恵比寿駅に「great!」で停車することに成功!このときの感動は、なんともいえないものがあった。

すぐさま次の停車駅、目黒に向けて出発。季節は早いが、身体に木枯らしを感じてしまうほど寒かった。GREAT運転手への道は、遠く険しかったのである。



見よ!この満面の笑みを!ハッキリいってバカ丸出し…。

[illegible]はくせー

全路線をプレイしてみてわかったのだが、駅に停車しても、「good!」また、「great!」で停車できたとしても、運転評価が終わり、次に発車するときには、微妙だが停車位置の標識がズレている場合がある。**これは停車位置の残り表示は0mとなっているが、cm単位では、厳密には0ではないからだ。**「運転手は君だ!祭り」のイベントではないが、本物を目指すなら、やはりcm単位までこだわってプレイしていただきたいモノだ。



画面右端に注目。停車時に標識はこの位置だが、



このときにはズレている。ほんの微妙な差なんだけどね。



GREAT運転手モードで取った星は、格別の重さがありますな。

真のGREAT運転手とは…

「GREAT運転手モード」いかがだったでしょうか?電車でGO!もリリースされてからはや半年を過ぎ、まだクリアしていない人、すでに全路線のすべての駅を「great!」でクリアできる人とさまざまで、そろそろ物足りない感が高まってきたのではないでしょうか!?

しかしこのGREAT運転手モードは、プレイしていただければ確実に新たな感覚を提供してくれることでしょう。

そこで思い出してほしいのが、本職の鉄道運転士の皆さん。彼らは1年中の間、このGREAT運転手モードのような過酷な状況で、時間、停車位置と、まったく狂うことなく運行しているのです。まさに彼らこそ、真の「GREAT運転手」ではないでしょうか!?

『徳光由香「ン・パカマーチ」の脳に与える影響に関する一考察』に取り掛かりました。歌エネルギーは推定173万チバソングってとこか。ま、それはともかく、知らない人はさっぱりわからないでしょ。ここ。

イベント

なんだよ、剣とコインがあるじゃねえか

勇者はやめて探検隊員になろう

さて、もう行ったことがある人がいるかも知れないが、「ナムコ・ナンジャタウン」に新アトラクションが登場したのを君は知っているかな?

ビルイン型テーマパークとしては日本最大を誇るこのナンジャタウン。その中で今年の夏グランドオープンした

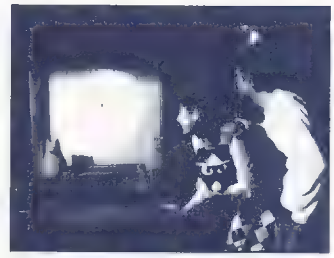


「もののけ番外地」はみんなの記憶に新しいところだと思う。その「もののけ番外地」に、早くも『もののけ探険隊』という妖怪とんち比べアトラクションが新設されたのだ。

この『もののけ探険隊』は、ナンジャタウン独自の街巡り型アトラクションに、妖怪とのとんち勝負の遊びを融合させたアトラクションだ。

参加者は、「もののけ探険隊」の一員となって、ネコものの け「もののけたま」を案内役として「もののけ番外地」内を巡り、6匹以上のとんち妖怪ととんち勝負を繰り広げていき、最後の敵「河童大王」と対決し、とらわれた子猫「ナンチッチ」を助け出すのが目的となっている。

面白いのは「もののけたま」の存在だ。妖怪アンテナ装備のこの「もののけたま」は、妖怪たちの霊気を探知すると「ミャア、ミャア」と居場所を教えてくれるのだ。こいつにはほかにも機能があるのだが、それはプレイするときのお楽しみとしておこう。きっとRPGのノリで楽しめると思うぞ。ちなみに利用料金は60ナンジャ（600円）だ。



OTHERS

他に類を見ない連続再生能力！

ウォークマン『WM-EX7』で黄金体験だ!!

「通学や通勤のとき、一番お世話になるモノは何?」と聞かれたとき、8割くらいの人間は「音楽」と答えると思う。電車に乗ってるとき、充電し忘れたヘッドホンステレオが突然電池切れになったりすると、なんとなく気分悪くなるよね。

そんなときは11月10日に発売になった、ソニーのウォークマン『WM-EX7』を手に入れよう。なんとこのウォークマンは、業界最長の86時間連続再生（ソニーアルカリ単3乾電池と充電池併用時）を実現した画期的なヘッドホンステレオだ。しかも、ジョグレバーを上下させて押すだけの新開発「液晶ジョグリモコン」を搭載しているので、親指一本で操作可能なすぐれモノだ。その他にも、聴きたい曲がすぐ探せる36倍速、前後9曲の曲探し機能や、古い録音テープをより原音に近い明瞭なサウンドで再生する〈REVIVE〉を搭載しており、より深く音楽の世界を楽しむことができるのだ。

本体は、アルミボディのメタリック・デザイン、側面パーツ全体をスライドさせて蓋を開けるスライドロック機構、といったようにCOOLにまとまっている。



カラーリングもシルバー、ブルー、グリーン、オレンジ、と多彩なので好みのカラーを選べるぞ。

出かけるときのお供にはこの『WM-EX7』で決まりだね！

PUSH

賞金はあげませんが…

できるものならクリアしてみるのだ

TVでもおなじみ、最近ではアーケードゲームにもなったあの電撃イライラ棒が、ミニゲームになって登場だ。

この『電撃イライラ棒ミニ』はタカラから3種類のコースが発売中だ。それぞれ、中央のコースが回転する「ローリングステージ」、中央のドラムが回転する「ドラムステージ」、コース全体が回転する「スピンステージ」となっているわけだが、これの面白いところはそれぞれにギミックパーツがついている点だ。つまり、簡単にクリアできちゃう人は、このパーツを組み合わせることによって、さらに難度の高いコースを創り出すことができるのだ。しかもキーホルダー付きなのでどこにいても「イライラ棒」を楽しむことができるぞ。

それぞれ980円（税抜き）で店頭に並んでいるはずなので、見かけたら買って挑戦してみよう。



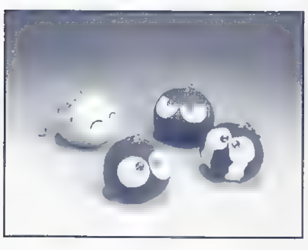
PUSH

コイツらは集めても消えません

『ぷよ』アイテムが大集合

「ぷよぷよ」。これはもう国民的ともいえるパズルゲームの名称である。シルバー大会を開けばかなりの数の老人が集まる、まさに老若男女に受け入れられた初めてのゲームといっても過言ではないだろう。そんな、全世代に受け入れられた一つの要因として、あの「ぷよ」の可愛さが挙げられるだろう。

そんな「ぷよ」をモデル（?）としたアイテムが、一気に3種類も登場したぞ。まずは、「ぷるぷるメカ」で音に反応して巨大なぷよ玉がとび跳ねる『ぷるぷよ』4800円（税抜き）、そして「ぷるぷるメカ」でヒモを引くと動き出す『ぷるぷよ』780円（税抜き）、最後は鈴タイプで大人気の『ぷよ鈴（ぷよりん）』380円（税抜き）である。なんと3つめの鈴タイプは、広島ぷよまん本舗にも置いてないらしいぞ。見かけたらなくなる前にレジへ直行だ！



イベント

妬いちゃダメよ！

熱いカップル募集中

愛とサクセスのメディアパーク「ナムコ・ワンダーエッグ2」でのお熱いイベントを紹介だ。

ワンダーエッグ2の恋人たちの聖地、「エルズ広場」に早くもクリスマスツリーが設置されたぞ。高さ7メートル、3万5000個に及ぶイルミネーションに彩られたクリスマスツリーは12月25日まで設置されており、12月20日～25日のスペシャルウィークには、愛しあう二人が舞い落ちる雪の中で永遠の愛を誓う「キャンドルナイト～クリスマス婚約式～」が開催されるのだ。

毎夜、6時を告げるイルミネーションショー「キャンドルナイトファンタジー」とともに、恋人たちのためにセレモニーがスタートするわけだが、なんとワンダーエッグ2では、このロマンティックな「クリスマス婚約式」で愛の宣誓をしたいというカップルを募集しているのだ。スペシャルウィークの6日間、1日1組、合計6組限定と枠は厳しいが、一生の記念になることだし思い切って応募してみるのはどうだろうか?案外当たっちゃうかもよ!?

●応募資格：結婚を夢見る二人、婚約中の二人など決意を持ったカップル

●応募方法：ハガキに二人の名前、年齢、決意のPR、どちらかの連絡先を記入の上、東京都世田谷区玉川1-15「ワンダーエッグ2」婚約式係まで応募しよう。

PUSH

格闘技ファンは注目すべし
ファランと一緒にテコンドーをやろう

K－1参戦で一躍脚光を浴びたピア・ゲネットや、ネームバリュー、実力ともに超一流の黄秀一（ファンスイル）などの活躍で非常に盛り上がっているテコンドー界。そんな中で黄秀一といえば、「鉄拳3」のファランのモーションキャプチャーを担当したことでも有名だよね。

じつは、その黄とファランの二人（?）がナビゲーターをつとめるテコンドーの入門書が、来年の3月に発売されるのは知っているだろうか?

この『ファラン・ザ・スーパーキック（仮）』では、ゲーム中でファランが繰り出す技の数々を、実際の格闘技術に基づいて再現しようとしているのだ。格闘技術面の監修及びファランの技の実演をまさに本人である黄秀一が担当、テコンドーを学ぶことによって誰もがファランになれるということを証明している（!?）ぞ。

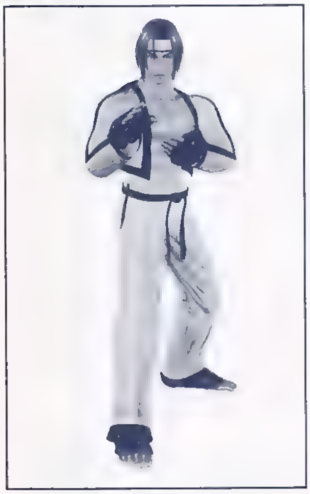
そして今、発売元である出版社アートンでは、この本の中で黄秀一が着用するファランのコスチュームを募集している。採用された人は、制作者として本書の中で紹介されるほか、黄秀一直筆サイン本が贈られるぞ。ちなみに応募者全員に、もれなく記念品が贈られるので奮って応募してみよう。黄秀一のデータは最後に記述しておくので参考にしてほしい。一つだけ注意してほしいのは、型紙を送るのではなく完成したものを送るってところ、大変かも知れないけどガンバってちょーだい。締め切りは12月1日必着だ。

●サイズ
肩幅…104cm　腕の長さ…86cm　ファランの上着の丈（へそ上まで）…80cm　胴衣の丈112cm　股下…88cm　ウエスト（ゴム入り）…60cm

●応募方法
ファランのコスチュームと、住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業・製作にあたっての感想を記載した紙を同封して、
〒183　東京都府中市宮西町2－2－2F　（株）アートン出版部　までお送りください。

なお、コスチュームは返却されます。

●問い合わせ：アートン
0423－35－6771


これさえ読めば、ファランの足技はキミのもの!?ぜひ注目すべし。

PUSH

特選デザインが100種類
年賀状印刷はローソンへ!!

11月も半ばまで過ぎ、なーんか年の瀬も迫って来ちゃった感のある今日この頃なんですが、そろそろ気になりだしてくるのが年賀状なんですよね。達筆な人はビシッと決まる毛筆で済むでしょうが、ヘロヘロな字しか書けない私のような人間はつい気後れしてしまいがち…、かといって○リント○ッコというのも何となく…。なんて堂々巡りに毎年ハマっているわけですが、どうやら今年は大丈夫そうです。

年賀状印刷とポストカード作成の受け付けを、全国のローソンが開始したのがその理由。寅年である来年にピッタリの絵柄は全100種、しかもそのデザインは多岐にわたっているぞ。人気マンガ家、江川達也氏デザインのネコ耳…ならぬトラ耳（?）娘や、大人気のポケットモンスターが特選デザインとして登場だ。って、確かにカラーリングはトラっぽいけどピカチュウは「ねずみポケモン」だった気が…ゲフッ、ゲフン、まぁ無粋なツッコミは置いておこう。

この年賀状印刷の申し込み方法は、店頭配布のパンフレットで内容を確認し、申込書に必要事項を記入すればOK、といたって簡単。そして10日ほど待てば受け取り可能というわけだ。しかも、お楽しみ企画として、年賀状印刷またはポストカードの作成の申し込み1件につき、5000円以上の人を対象として抽選で50名にハワイ旅行が、2000円以上の人を対象として抽選で100組200名に1泊2日の国内宿泊券が当たるというオマケつきなのだ。

あと、ちょっとギリギリだが11月18日までに申し込めば、印刷料金が10％割引となるので、できる限り早めに申し込むといいと思うぞ。ちなみに申し込みは12月22日の正午まで受け付けているぞ。

気持ちいい正月を迎えるために近くのローソンへ駆け込むのだ!



この娘以外にも江川画伯デザインの年賀状は存在します。ど～ですか?





通なキミはピカチュウ語で挨拶を書こう。

プレゼント

エヴァプラモデルの究極形!?
『パーフェクトグレード エヴァンゲリオン』発売迫る

夏の映画で一応の完結を見せた「新世紀エヴァンゲリオン」。この作品に登場する人造人間「エヴァンゲリオン」は、その位置づけからして影の主役といえるであろう。それもあって、シリーズとして数々のプラモデルが製作されてきたわけだが、この97年12月についに究極ともいえるプラモデルが発売される。

この『パーフェクト グレード エヴァンゲリオン初号機』（価格：1万円（税抜き））は、あらゆる新技術が導入された今までにないプラモデルだ。素晴らしいのは、骨格をラバー素材で覆い、それを「素体」とすることで首・ももつなぎ目部分を非常にリアルに再現している点。そして、その「素体」に「拘束具」を装着して人型決戦兵器エヴァンゲリオンを完成させるという点だ。しかも完成した物は全長約30cmと特大サイズ、ファン感涙のできなのだ。完成度の非常に高いこの初号機は、他にも多様な関節稼動や、プログナイフ・ニードルガン等が収納可能だったりと、ファンでなくとも注目してしまう点が満載だ。どう?発売が待ち遠しいでしょ?

さて、今回はこの製品の発売を記念して作られた『新世紀エヴァンゲリオン特製オリジナルポスター（非売品）』を



5名にプレゼント!ほしい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入して、インフォメ「エヴァポスタープレゼント」係まで応募するのだ!

みなさ〜ん、11月23日は何の日か知ってますかぁ？「勤労感謝の日」なんて答えたダメダメ君は、今すぐ近くのゲーセンへ GO!!
答えは「ゲームの日」。いろんな場所でイベントがあるので要チェックだ

パソゲーのサントラ、シリーズとして登場
新レーベル発足！記念テレカをプレゼント

唐突だが君は『ハニーホルモンレーベル』という言葉を聞いたことがあるだろうか？まぁ、あまり聞き慣れない単語だと思う。

じつはこの『ハニーホルモンレーベル』とは、メディアリングから新しく創設されたサウンドトラックシリーズのことである。これは、今まであまりCD化される機会のなかった、パソコン用美少女ゲームのサウンドトラックというわけだ。

まずは現在発売されている3タイトルを紹介しよう。

●『寿 KOTOBUKI オリジナル・サウンドトラック』

これは「EVE burstterror」や、「DESIRE」といったソフトで知られるシーズウェアのアクションゲーム。ゲームオリジナルBGMから10曲が収録されている。

●『放課後恋愛クラブ －恋のエチュード－ オリジナル・サウンドトラック』

わりと、マニアックで濃い系の印象が強いL－B－DO製作の恋愛シミュレーションゲーム。オリジナルBGM全曲収録、アレンジ曲5曲、OPテーマのヴォーカル曲を含む全20曲を収録。

●『Queen of Darkside 〜魔の家〜』

音楽の重要性を考慮して製作されたハーベストのデジタルノベル。新録音のヴォーカル曲を含む全曲をフルアレンジ。全12曲を収録。

とまぁ、わからない人にはちょっと辛い説明になってしまいました。でも「放課後〜」は家庭用に移植されたりもするので、我慢できない人は聴いてみるといいかもね!?ちなみに各タイトルとも2548円（税込み）だ。そして来年の2月1日には、第4弾の『迦陵演義』が発売されるので忘れずにチェックしよう。

そうそう、サントラを聴いて各パソコンゲームに興味を持っても、18歳未満のおこちゃまはプレイできないので気をつけましょう。

さて、今回はこのレーベルの発足を記念して作られたテレカを3名にプレゼントするぞ。欲しい人は、インフォメ「テレカプレゼント」係までゴリゴリ応募するのだ！







PUSH
ゲーム？カタログ？
『カタROM』はとってもお得だぞ

君はコナミから発売されている『カタROMコネクション』を知っているかな？

『カタROMコネクション』とは、KEC（コナミエンタテインメントクラブ）の取り扱っている商品が掲載されているCD－ROM版通販カタログのことである。さて、その『カタROM』の前にKECについて説明しておこう。そもそもKECとは、「コナミの商品やPCソフトをいろいろとお得な特典つきで、日本をはじめ至るところ、個人向けに配送及び通信を行うクラブ組織」のことだ。そしてそのサービスの充実ぶりと、現在は入会金・会費が無料ということもあって、会員数は増加中である。

そこで件の『カタROM』の内容。これは、前述の通り通販カタログなのだが、その機能は先進的である。オリジナルの壁紙・検索エンジン・通信ゲーム機能に加え、プレゼントや、インターネットでのコナミ商品の簡単ショッピングができたりと、カタログと呼ぶには非常に内容が詰まっているのだ。年4回届くこの『カタROM』、KEC会員であれば5000円（税抜き、別途送料1000円）で入手が可能だ。非会員の場合は8000円となっているので、入会金・会費無料のこの機会に入会してしまうのがベストといえるだろう。ちなみに、Vol.1は9月発行済み、Vol.2は12月配送の予定となっている。なんと今なら抽選で10名に、申し込みの『カタROM』がプレゼントされるぞ（12月31日申し込み分まで）。



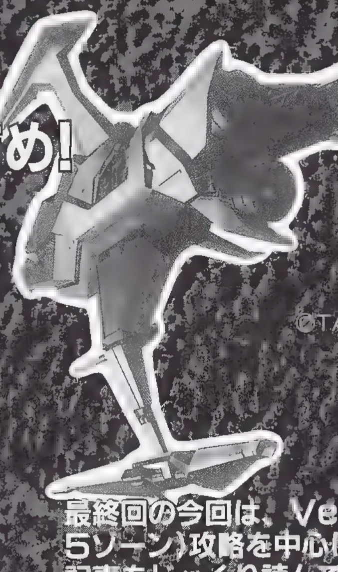
気になった君はここへ！

●申し込み・問い合わせ
0120－573－114（コナミイイヨ）
（全日9時〜21時）

●KECホームページ
http://kec.konami.co.jp



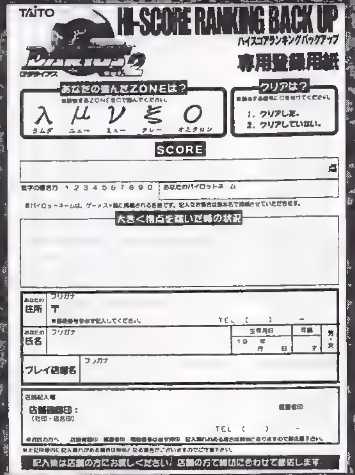
長期連載、いよいよ最終回
ハイスコアキャンペーンも大詰め！





最終回の今回は、Ver.2、5面（全5ゾーン）攻略を中心に展開。今回の記事をじっくり読んで、キミもハイスコアキャンペーンに参加してほしい。今からでも全然遅くないぞ！

最終締め切りまであとわずか この号読んで、ラストスパートだ！



キャンペーンを実施している店舗には、この用紙が置いてある。この用紙に記入して、必ずお店に提出しよう！

ハイスコアランキング バックアップ 参加方法のお知らせ

いきなりの表紙カラー掲載ということで、巷で大変話題を呼んでいるタイトー＝ゲーメスト合同企画「Gダライアス Ver.2 ハイスコアランキング バックアップ」もいよいよ大詰め！ 最終締め切りの11月21日(金)まであとわずかとなり、戦いもいよいよクライマックスへ突入。まだまだ逆転の可能性もあるので、これから参加してもトップに立てる可能性大！ 以下の参加要項をよく読んで、ドシドシ応募してほしい。

〈募集期間〉

平成9年9月30日(火)より平成9年11月21日(金)まで

〈結果発表と、申請締め切り日〉

	結果発表掲載号	申請締め切り日
●第1回発表	11/30（10/30発売）号	締め切り済み
●第2回発表	12/15（11/29発売）号	締め切り済み
●最終発表	1/30（12/30発売）号	平成9年11月21日（金）

※スコアは第3回（最終）発表まで、累計集計されていきます。よってそのスコアが更新されない限り順位が変わることはありません。なお、結果発表は、各ゾーンごと（計5ゾーン）に上位5名まで掲載されます。

〈参加のお約束〉

①今回は「Gダライアス Ver.2」（ノーマルモード）のハイスコアのみ、集計の対象となります。

②ハイスコアは1コインの成績で、5面到達時（ゾーンλ、μ、ν、ξ、οの全5ゾーン）のスコアを、各ゾーンごとに集計いたします。
※1コインで5面までいって初めて参加できます。5面まで到達していれば、クリアしていなくても参加OKです。

③「Gダライアス Ver.2 ハイスコア・キャンペーン」を実施している店舗では、今回のキャンペーン専用のハイスコア登録用紙が設置されています。この用紙に以下の必要事項を書き込み、お店の方に渡してください。この必要事項に1つでも記入漏れがあると、申請の対象とならなくなる恐れがありますのでご注意ください。

―ハイスコア登録用紙における記入必要事項―

- ●プレイヤーの本名とスコアネーム
- ●住所
- ●連絡先
- ●到達（もしくはクリア）したゾーン名［ゾーンλ、μ、ν、ξ、ο］
- ●スコア確認となる店舗印（必ずもらうこと）

ちなみにこの専用登録用紙（コピー不可）以外では一切受け付けません。また個人による郵送・FAXでも同様の処置となります。

④基板の難易度は工場出荷設定で、また、コントロールパネルは標準設定のもののみ、申請の対象となります。レバー・ボタンの改造等による申請は、無効となります。

なお、このキャンペーン実施店舗は、表紙裏のタイトーの広告ページに掲載されています。また、詳しいことにつきましては、店頭に貼ってあるポスターをご覧ください。

それでは、皆さまの参加を心よりお待ちしております。

最終発表は年内最終号(1/30号)。要チェック！

祭りだ!!使いまくれ

ZONE θ（シータ）

—GALLERY—

この面はGダラきっての稼ぎ面。道中ほとんどがビームで構成されているぞ。さぁ、稼げ稼げ!

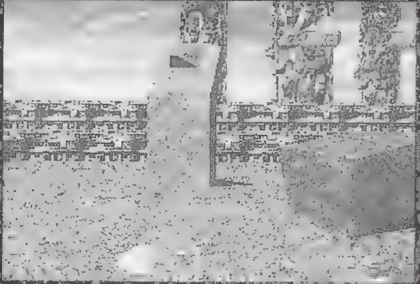
担当：MVP

ついに最も稼げるシーンの攻略である。道中のほとんどがビームで突き進んでいくことになるので、細かい敵の出現パターンよりも、この敵をキャプチャーしてどこで発射していくかを覚えるのが重要だ。

ちなみにこの面はボスルート、つまりエリア「R」に進むことになるぞ。

αビームポイント①

まずスタートしたら、すぐに左方に移動し、最初に見えて[illegible]いる戦車[illegible]をキャプチャーしてビームの溜めに入ろう。溜めつつそのまま左下で待



地表の[illegible]をキャプチャーしよう。

機していると、左からくるRソイドが反転し、中央のラインに戻ってくるのを待つ。

そして戻ってきたRソイドの先頭が右端に消えそうになったらビームを発射する。Rソイドのいるラインに合わせて3万×4をゲットしよう。

あとは画面下と上方にいる紫色の球体、Rラワガスを大きく動きつつ破壊していこう。最後のほうで再び中央にRソイドの編隊がくるが、これは4機倒したくらいでビームが切れてしまうので、4機倒したらすぐにラインをずらして、ショットは撃たないようにすること。ほかの敵をショットで撃たないようにするためだ。



[illegible]ないぞ。

αビームポイント②

先ほどの最後でRソイドが1機残ったので、これは泳がしておく。

すぐにRソイドのラインよりも少し下でキャプチャーボールを撃ってみよう。これで浮遊砲台RセトアかRハウコをキャプチャーできるはず。

そうしたらすぐに溜めに入る。ここで溜め終わったら、泳がしておいたRソイドが右上のほうで逃げていくので、これを追いかけるように上下から発射していこう。

Rソイドを画面外にいったくらいで破壊できればOK。あとは中央ラインにいるRソイドを破壊しつつ地表の砲台を破壊して、最後に縦一列にくるハウを下から壊していけば第2ビームポイントは終了だ。

αビームポイント③

ハウを倒したら、今度は左上のラインから出現してくるRソイドの先頭の敵をキャプチャーしてすぐに溜めに入ろう。そして左下から2キャラ分上のラインで待つ。

この位置で地表の砲台からの弾をかわしつつ、先ほどキャプチャーしたRソイドの残りの編隊が、中央のラインを通って戻ってくるのを待とう。

そして編隊の1機目が画面



ここで弾をよけつつRソイドを逃がさないように発射。

外に消える瞬間に発射しつつRソイドとラインを合わせていくのだ。

αビームは、画面外から1キャラ分くらいは攻撃判定を持っているので、編隊の1機目が消えた瞬間にビームを当ててもちゃんと3万×4はゲットできるのだ。

このように、きちんと引きつけてから撃つことで、終了するタイミングが若干伸ばせるので、ギリギリ最後の編隊を[illegible]ことができる。

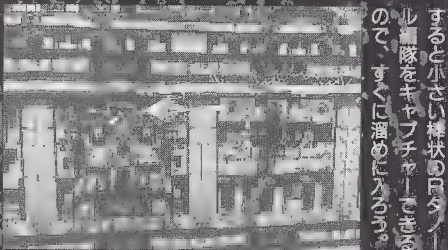
さて、発射したらRソイドを破壊するのはもちろんのこと、上のラインを漂っているRラワガスや地表にいるRワガセ八もきちんと破壊していこう。

また、意外と知られていないが、この地表の最後に1UPがあるということだ。

最後はハウを下から一掃していく形で終了となる。

αビームポイント④

αビームポイント③が終了したら、自機を画面上に持っていき、そして斜めにスクロールが終わり[illegible]スクロールしはじめたら[illegible]キャプチャーボールを撃ってみる。すると小さい棒状のRタノール編隊をキャプチャーできるので、すぐに溜めに入ろう。



ここのキャプチャーは早めに先読みで[illegible]しが重要。

溜めが完了する頃にハウが縦一列にくるので、こいつらの中央ラインに合わせてハウが逃げそうになったら発射する。ハウは逃げるときに全機必ず中央ラインを通るので、中央で発射すれば動かずにすべて破壊できる。

ハウを破壊したら上のほうに移動して、Rセトアと、出現してくるRソイドを破壊していく。

ここで少し遅れて、下のほうからもRソイドが出現してくるので、一度下のほうに移動して2〜3機Rソイドを破壊したら、再び上のRソイドを破壊しに戻る。上のRソイドで3万×4をゲットしたら、残った下のRソイドを破壊しにいこう。

下のRソイドを破壊したら画面前方右上に移動して、[illegible]のアイテムを取りつつ画面中央に戻ってこよう。

αビームポイント⑤

すぐに[illegible]

[illegible]トがくるので、これの先頭をキャプチャーしよう。

そして目の前のソードナイト2つを破壊する。破壊したらすぐに溜めに入り、後ろからくるRタノールの弾に気をつけて、少しずつ下方に移動しつつ、前方にハウがくるのを待つ。そして、ハウが逃げそうになったら中央で発射しよう。



先頭のRソイドをキャプチャーして、後ろに気をつけて溜める。

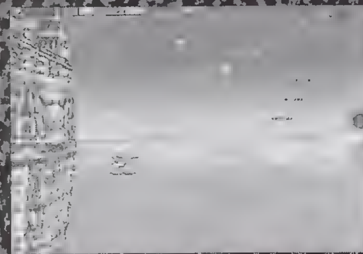
そうしたら上下に動きつつ画面を一掃していく。途中でハウの編隊がくるが、こいつに対しては中央で待っていないとソードナイトに邪魔をされてしまい破壊できなくなってしまうので、注意したいところだ。

最後は一番下のラインのRソイドが出現してきた後、中央のラインにくるRソイドを破壊して終了となる。

αビームポイント⑥

[illegible]

…ボーナスを上で…キャプチャーした…

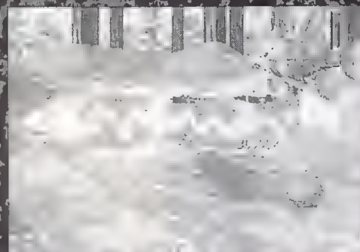


…るので、一番上に移動しつつ、これをかわそう。[illegible]リドミサイルをかわしたらキャプチャーボールを撃つ。これでRタンソールをキャプチャーできるので、すぐに溜めに入りつつ中央に移動する。この頃バウが前方から出現してくるので、これの[illegible]に中央で発射していく。

この後すぐに出現するRレイ…を撃破しよう。最後はRソイド、バウが出現する。2、下方のRソイドを完全に[illegible]した後、中央のラインで移動して、バウの[illegible]を吸い取りしていく。ここで右上にはタンソールが出ているが、これは[illegible]れないうちは無視していい。しれ…ていこう。

αビームポイント

ここで[illegible]ポイントが終わったら、画面中央やや前にいよう。ここでスコアにルテビートやカグヤがここにきたら、キャプチャーボールを発射する。するとRソイドをキャプチャーできるはずだ。そうしたらジョイントが出るあたりにRソイドが集中出現するので、少し待ち構える。下から[illegible]動[illegible]。これでRソイドより画面手前に並び、自機は下にいこう。



…オプションになるはずだ。すると残りのRソイドを楽に2体ともゲットできるぞ。この後、後ろからくるソリッドナイトやケタケタを、Rソイドでなるべく2体をとりつつ進んでいく。しばらくすると中ボスが出現してくる。そうしたらヘッドパーツを撃ち込んで溜めはじめよう。下のラインにRソイドがくるので、それに合わせて発射する。その…

中ボスのところのビームは、あまり[illegible]受けずに撃っていこう。

VS.BOSS
DEATH WING（デス ウイング）

基本的にはデス・ウイングが大きくなったぐらいで、それほど難易度が前作から上がっているわけではない。しかし、下の写真の3つの攻撃だけは各々注意が必要だ。いずれも集中していればさほどキツくはないが、[illegible]攻撃のときは、きちんと弾幕の[illegible]をよくした後に[illegible]へ入れば[illegible]ている。



このビームは基本的に下にいるRソイドをメインにしているが、他にも少々敵がいるのできちんと倒していこう。そこで次の面を[illegible]にいく人は倒れずにボールを残していってもいい。この場合は中ボスをさっさと取ってしまおう。そして、すぐにαビームを撃ち終わったら、すぐに中ボスをキャプチャーに入る。2周目からひたすらヘッドパーツめがけて撃ちまくろう。下に少しずれたところで撃っていくのがポイントだ。

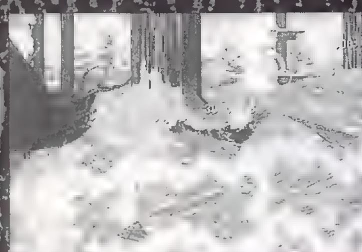
中ボスをギリギリでキャプチャーする思いで撃ち込め!!



αビームポイント

中ボスをキャプチャーする頃、もうRソイドの編隊が出現しつつある。よってすぐにビームを溜めはじめよう。スタートはバウである。こいつが逃げる頃にビームを中央で発射しよう。あとは上下にちょこちょこ動かしつつ、ラストは画面手前から反転してくるRソイドを[illegible]で終了となる。

残りも[illegible]巨大[illegible]のポイントを逃すな!!



ここは1回のビームで、余裕で100万点オーバーな場所なので、絶対に逃せないポイント。

αビームポイント

中ボスのビームを撃ち終えたら、すぐに右上に出現するRタンソールをキャプチャーしてすぐに溜めに入る。

このときすでにバウが出現してくるので、こいつらが逃げるときにビームを発射しよう。

これでZONEθの道中は終了だ。



最後はタケタケたちもビームで倒して点数UPだ〜

最後にキツイのが待っている ZONEλ（ラムダ）

前作からオトシゴ君が数段パワーアップ、最後まで気を抜くことはできないぞ。

担当：DS-9?

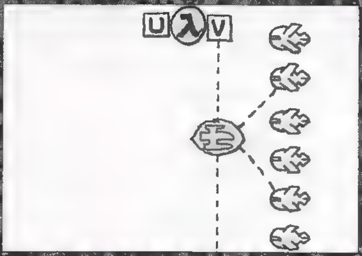
前面までの攻略どおりにプレイしてきたとすると、この面の開始時にはキャプチャーボールを2個持っているはずである。これから進めていく攻略では、これを前提としてクリア時にちょうどキャプチャーボールが0個になる。ここでキャプチャーボールの数が合わない人は、前回までの攻略をもう一度読み直して数をあわせておこう。

開幕、敵を逃さず撃っていく

この面がスタートしたら、最初に出てくるミーカラーム[illegible]を破壊したあと、画面右から紫アイテムを持ったイクラフィーが出てくるので、これを破壊する。この紫アイテムはすぐには取りにいかないで、しばらく泳がせておこう。

次に画面右からパウ編隊が出現する。ここでは自機のウェーブの幅がまだ狭いので、気を抜いて撃っていると、編隊を全滅させることは難しい。

あらかじめ画面真ん中くらいのラインで待っていて、パウが出現したら自機を軽く上下に振って、真ん中の4機に少し撃ち込んでおく。先ほど紫アイテムをしばらく泳がせておくと書いたのは、ここで紫は弾を消してくれるからである。このときは自機のライン、画面上のエリア表示の下コース（Vエリア）のあたりに合わせておくと、ホーミングがパウ編隊にうまい具合に当たってくれていい感じだ。あとは上



このラインに合わせておくとボイ[illegible]うまく[illegible]てくれる。

このパウが画面左に逃げていくとき、真ん中にクロスするところを、少し前に出ながら撃ち込んで破壊する。

次に出てくるミーカラームと、イクラフィーを破壊すると、画面右からRヘンサープラスが出てくるので、これをキャプチャーしておく。実は、Rヘンサープラスが出てくるときは、画面左端で[illegible]ならないので、これで安全にキャプチャーすることができる。

Rヘンサープラスをキャプチャーしたら、ここで出てくるRソイドプラスを出現したときに正面から少し撃ち込んだあと、下に入ってキャプ敵のレーザーで撃ち込めば2倍が取りやすい。

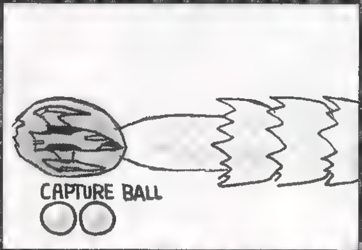
αビームポイント①

先ほどのRソイドプラスを破壊したあと、画面左から出てくるダケッタをなるべくキャプ敵のレーザーで破壊しつつ、画面右から出てくるイクラフィーを2機破壊する。このあと画面右からパウ編隊が出てくるのだが、ここがαビームを使うポイント。

実はこのαビームポイントは、始めと終わりの部分がαビームの持続時間ギリギリなので、αビームを使い始めるタイミングをできるだけ遅らせなくてはいけない。パウ編隊の真ん中2機の出す弾の間に入り、画面の真ん中あたりでαビームを溜めて待つ。ここでαビームを開放するの目安が、パウ編隊が弾を撃つタイミングである。実際にはパウ編隊は弾を2発しか撃たないが、仮に3発目の弾を撃つものと考えると、この3発目を撃つはずのタイミングでαビームを開放すれば、ちょうどいい具合にパウ編隊を引きつけることができる。この目安は1つの例であって、要は、パウ編隊が逃げていくギリギリまで引きつけてαビームで全滅できれば、自分にあった他の目印でも構わない。

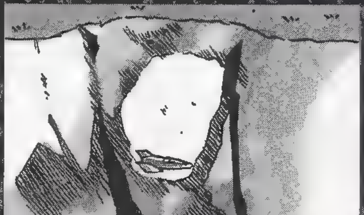
このあとも画面左から出てくるダケッタに注意しながら、次に出てくるパウ編隊を全滅させる。ちょうどそのころ画面左から青アイテムを持ったダケッタが出てくるので、画面の一番左に移動して、このダケッタと画面中央に現れるRフェナを破壊しよう。そのすぐあとにソリドミサイルが上下から2本突っ込んでくるので、これを画面左下に移動して避ける。

このあと画面左から出てくるダケッタを1機破壊してから、自機のラインを図のように「CAPTURE BALL」の少し上に合わせて、画



自機のラインをCAPTURE BALLの文字の少し上に合わせる。

画面右に移動していく。そして次に出てくるパウ編隊を、下から上に移動して順に破壊していく。何度も書いているように、ここはαビームの持続時間がギリギリなので、バッチリのタイミングで上に動き始めなくてはいけない。一応目安としては、画面奥のほうにいる赤いダケッタ、これが図のように、背景の緑の部分にかかったあたりで動き始めるとちょうどいい。

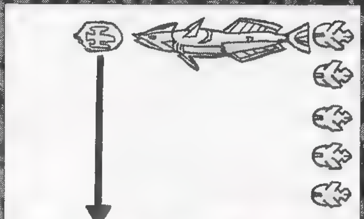


赤いダケッタが緑の部分にかかる少し前ぐらい

中ボス取るのは楽勝だが…

しばらく進むと中ボスが出現するが、顔の前に張りついて撃ち込んでいれば楽にキャプチャーできるだろう。中ボスに撃ち込んでいる最中に、画面右からパウ編隊が出てくるが、普通に撃っているとこれを全滅させるのはかなり難しいので、次のようにするとよい。

まず中ボスの出現を画面の一番上で待ち、中ボスを画面上のほうに誘導する。パウが出てきたら、パウと中ボスの弾に注意しつつ、画面一番下まで移動してパウ編隊に弾を撃ち



中ボスを画面上に誘導しておき、弾に注意しつつ画面下に移動していく。

込む。あとは画面中央に戻って、残ったパウが逃げていくところを撃つようにすれば、パウ編隊を全滅させやすい。

このあとは、なるべく中ボスの弾で敵を倒しつつ進んでいく。少し耐久力のあるRミラーゼやカウトなどには、コマンド攻撃を使っていこう。

また、エリア分岐では上コース（エリアU）を選ぶ。

αビームポイント②

基地の内部に入り、地形に隠れている銀アイテムを取り出したあと、画面右下から出てくるRタノール編隊を全滅させたら、αビームを溜めつつ画面真ん中の一番上に移動する。そして画面の外周を反時計回りに少しずつ動いていく。画面右上から出てくるモトシーフの弾を避けつつ、画面左下に移動していく。このモトシーフが画面内を1周してから逃げていくところに、引きつけてαビームを開放する。



矢印のように少しずつ動いていき、画面左下でαビームを開放する。

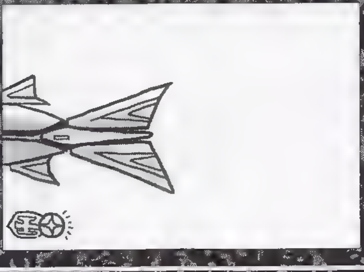
このαビームで画面右からくるパウ編隊を全滅させたら、あとは、画面左上から出てくるRソウコキャリアーの後ろをついていき、ここから出てくるロ[illegible]コ[illegible]、最後に出てくる装甲のはがれたRソウ[illegible]を破壊しよう。

αビームポイント③

先ほどのαビームを使い終わったら、画面内に残っているミーカラムを破壊する。このあと画面右下（もしくは左下）から出てくる円タンノールをキャプチャーして、次に出てくるミーカラムまで敵を破壊して進んでいく。ミーカラムを破壊したらαビームを溜めて画面中央あたりで待ち、画面右から出てくるハウ編隊を少し引きつけてαビームを開放する。これを全滅させたらすぐに上か下に移動して、画面右から出てくるホーミングミサイルを避ける。次に画面右下に出てくるセトアを破壊してから、画面上のほうに移動して待つ。画面右からハウ編隊が出てきたら、下のほうに移動していきこれを全滅させる。このあと画面右下のほうで待ち、画面右から出てくるカッコースを破壊する。このとき画面内にいるセトアは、ビームで破壊しないで残しておこう。

αビームポイント④

先ほど残しておいたセトアをキャプチャーして、ショットは撃たずに画面の左まで待つ。次に出てくるカッコースの顔が見えたあたりでショットを撃ち始めると、自機が取りやすい。
このあと画面左下でαビームを溜めて待ち、次に出てくるカッコースの本体（尻尾のつけ根あたり）がギリギリ画面から消えるくらいで、αビームを開放してカッコースの尻尾に撃ち込んでこれを破壊する。このとき画面内に10000×4という表示が出ていたら、カッコースを破壊しても点数は入らないので、あまり引きつけ過ぎてもいけない。



カッコースをそれぐらい引きつけ、αビームを開放して尻尾に撃ち込んで破壊する。
次に出てくるカッコース2匹は画面上のほうで待ち、画面右からバフ編隊を破壊したら、画面右から一気に下に移動してこれを全滅させる。
このとき下に移動するタイミングは、画面左から出てくるホーミングレーザーがレーザーサイトを撃った瞬間がちょうどよい。
あとはボスまで出てくる敵をひたすら撃っていくのだが、最後に出てくる青アイテムはすぐに消えてしまうので、忘れずに回収しておくこと。

VS BOSS LIGHTNING CORONATUS

さてラスボスのオトシンゴ君だが、これを倒すための方法としては2つのパターンが考えられる。

①ある程度パーツは無視して、タイムボーナス重視で2回目のβビームにカウンターしてボスを倒す
②タイムボーナスよりもパーツの点数を重視して、3回目のβビームにカウンターしてボスを倒す

結論から先にいうと、①で胸ビレを1個でも4ビームで壊すことができれば、こちらのほうが高くなる。しかも単純に①のほうがボスの攻撃を受ける時間が少ないので、よりクリアしやすいともいえる。よってここでは①の方針で進めつつ、いくつかの攻撃について少し説明していこう。

●口からエネルギー弾＋胸ビレからサンダーレーザー＋■からホーミングミサイルC
このときは胸ビレに撃ち込むことができるので（ウェーブが当たると白く光る）、弾に注意してなるべく胸ビレに撃ち込んでおく。
これはこの攻撃に限ったことではないが、ホーミングミサイルCは意外と堅いので、気を抜いているとアームを削られてしまう。ホーミングミサイルCが出てきたら、きちんとウエーブで撃ち込んで破壊しておくこと。

●胸ビレからホーミングレーザーB
このときも胸ビレに撃ち込むことができるが、ホーミングレーザーBはかなり誘導が大きいので、ここではホーミングレーザーBを避けることを重視しよう。画面の左側で大きくホーミングレーザーBを避けながら、ウエーブは撃ちっぱなしで胸ビレに撃ち込んでおく。

●ツメからβビーム＋■からホーミングミサイルC
1回目のアイファサープラスが出てきたら、これをキャプチャーしてすぐにαビームを溜めておく。ボスが弾を撃ってくるあたりでαビームを開放して、胸ビレに撃ち込む。
このときはαビームの持続時間とツメから撃ってくるβビームの持続時間を考えて、できるだけ粘ってからカウンターさせるようにすれば、その分胸ビレに多く撃ち込むことができる。ツメから撃ってくるβビームに2本ともカウンターさせたあとは、ヘッドパーツに撃ち込んでこれを破壊しておく。

●画面上で回りながら胸ビレからホーミングレーザーB
このときも胸ビレに撃ち込むことはできるが、やはりホーミングレーザーBを避けることを重視する。1発目のホーミングレーザーBを撃つ前と1発目と2発目の間に、画面左上に入って少し撃ち込むことは可能。

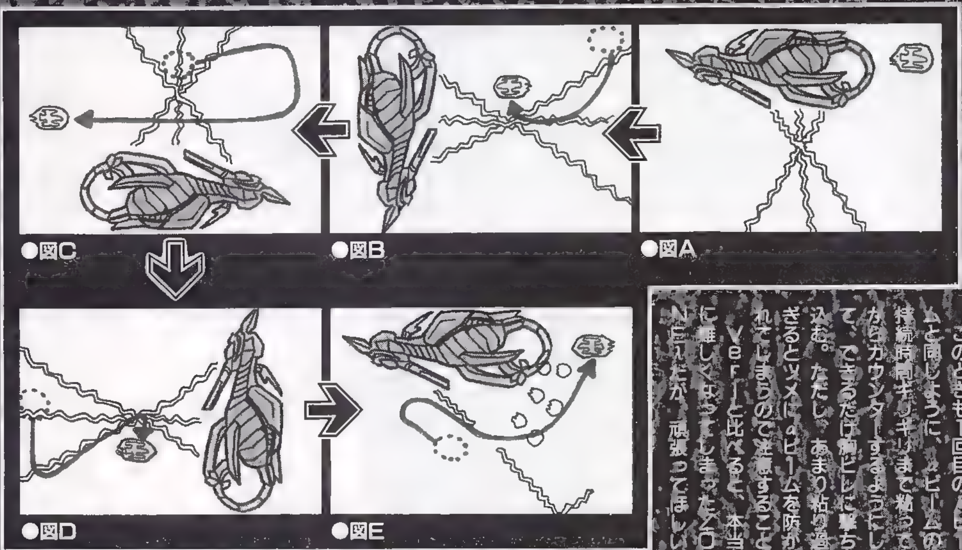
●ボスが画面の外周を回りながら、体と口からサンダーレーザー＋■からスパークボール＋口からエネルギー弾
この攻撃については、ある程度自機の動きをパターン化して動いていく。それでは図A～Eのイラストを見ながら説明していこう。なお、自機のショットは基本的に撃ちっぱなしでよい。

●図A
ボスが画面上に移動したら画面右上に移動して、エネルギー弾を避けつつスパークボールを破壊する。

●図B
ボスが画面左に移動したら自機は矢印のように移動していき、画面中央でスパークボールを少しだけ破壊してから図の位置で体からのサンダーレーザーを避ける。

●図C
矢印のように動いて、口からのエネルギー弾とサンダーレーザーを避けつつ、画面左側に移動して体からのサンダーレーザーを避ける。

●図D
少しずつ画面右下に移動しながら、エネルギー弾を避けつつスパークボールを破壊する。ボスが画面右側に移動したら、自機は矢印のように移動して、画面中央でスパークボールを少し破壊してから図の位置で体からのサンダーレーザーを避ける。



●図A　●図B　●図C　●図D　●図E

●図E
矢印のように動いて口からのエネルギー弾とサンダーレーザーを避けてから、ホーミングミサイルCを撃ちつつエネルギー弾を避けて、画面右上に移動していく。

●ツメからβビーム＋■からスパークボール
最初に出てくる3機のアイファサープラスのうち1機をキャプチャーして、すぐにαビームを溜める。次のアイファサープラス2機とレフティナイトが出てきたあたりで、αビームを開放する。
このときも1回目のβビームと同じように、αビームの持続時間ギリギリまで粘ってからカウンターするようにして、できるだけ胸ビレに撃ち込む。ただし、あまり粘り過ぎるとツメにαビームを防がれてしまうので注意すること。
Ver.1と比べると、本当に難しくなってしまったZONEだが、頑張ってほしい。

ボスは速攻勝負!

ZONE μ(ミュー)

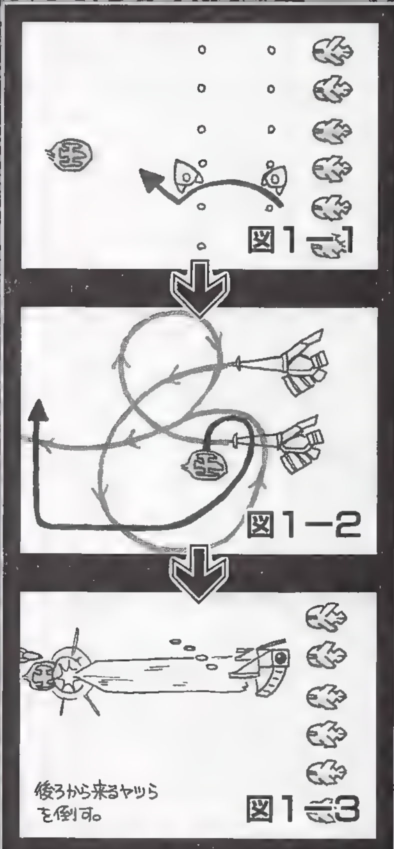
基本は変わらないが、微妙に違うVer2。
ボスは速攻で倒すのがおすすめかな?

担当:伊勢猫

[illegible]

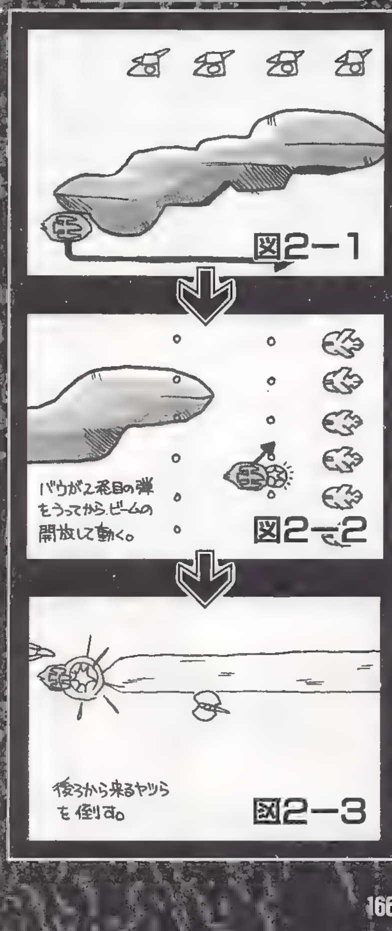
開幕直後～小惑星地帯 αビーム・ポイント

[illegible]



小惑星地帯後半 αビーム・ポイント

[illegible]



ルート選択が運命の分かれ目?

[illegible]

エリアX ビームポイント

分岐選択後は画面からくるトコマFとRタツール編隊を撃ってから、次のトコマFをキャプチャーする。そしてαビームを溜めながら画面の一番上へ移動して待ち、次に出てきたRタツール編隊の弾を図3−1のようにして2セット避けてからビームを発射しよう。

Rソイド編隊とRタツール編隊をαビームで撃ち落としたら、今度は前へと移動し、図3−2の位置でRソイド編隊を待つ。ここで、Rソイド編隊をビームで撃っている最中に画面奥からRノウコキャリアーが出てくるが、とりあえずは無視。

そしてトコマF×2とRソイド編隊をすべて撃ち落としたのを確認してから、Rノウコキャリアーの上から後ろへと回り込んで、ノウコと一緒にショットで撃ち落としていこう。

後は中ボスのハードアーマメントまでキャプチャーボールは使えないので、敵を撃ち漏らさないようにしながらアイテムを回収していくだけでいい(中ボスについては図4参照)。

ただし、小惑星地帯と同じように、旧バージョンでミニカラムが出てくるポイントに2機ずつなので、その点には注意すること。

さて、中ボスをキャプチャーしたら、ボス前のラッシュではビームは使わずに、Rソイド編隊とバウ編隊の3万点ボーナスをメインに、できる限り中ボスの弾で撃ち落として、2倍を狙っていくよう努力していこう。

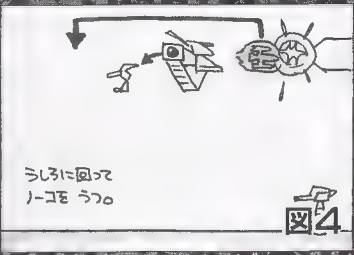
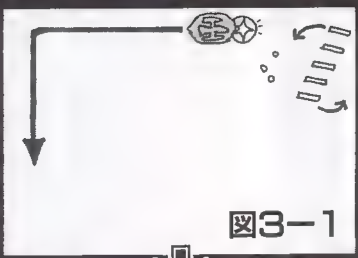


図4


図3−1

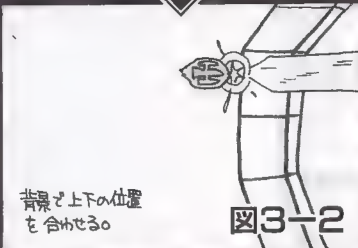


図3−2

中ボスをキャプチャーする

旧バージョンではそれほど問題なくキャプチャーできた中ボスのハードアーマメントだが、Ver2では中ボスすべての頭に付いているヘッドパーツの耐久力が上がってしまっているため、以前のように楽勝でキャプチャーする…というわけにもいかない。

さて、ハードアーマメントをキャプチャーする具体的なパターンは、とりあえず今までと同じように、画面後方から離れてウエーブを撃ち込んでいくのが安定。以前であればこれで、ナパーム弾を撃たれる前に速攻でヘッドパーツを破壊できたが、Ver2では残念ながら無理…。とはいってもナパーム弾の避け方自体も意外と簡単で、画面下で1発目のナパーム弾を待ってからハードアーマメントの裏側へと回り込んでいけばOK。このときにあらかじめ残しておいた金アイテムを取ってから裏側へと回り込んでいけば、さらに安全で問題なくなる。

後はハードアーマメントがナパーム弾をすべて撃ち終わったのを確認してから正面へと回り込み、再度ウエーブを撃ち込んでいけば余裕でヘッドパーツを破壊してキャプチャーできる。ただし、裏側に回り込んでいる間はボムを本体に撃ち込まないこと。

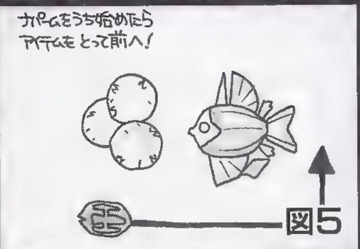


図5

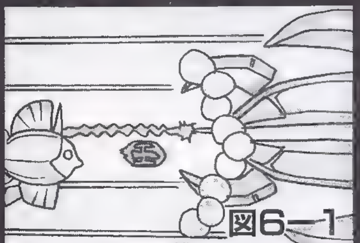

図6−1


図6−2

vs.BOSS HEAVYARMS SHELL

(ヘビーアームズ シェル)

ボスキャラ、ヘビーアームズシェル(以下・シェル)における稼ぎのポイントは、破壊可能な手足と尻尾、個々のパーツ毎に3万点となっていることについては、いまさら説明するまでもないと思うが、エリアXのシェルのみ、攻撃パターン2でαビームを1回使用して、5カ所のパーツ(3万×5)すべてを破壊するチャンスが、実はあったりする。

とはいっても、ただ単にαビームを撃ち込んでいったのでは破壊可能パーツの耐久力が高いため、頑張っても3つが精一杯。5カ所すべてのパーツを1回のαビームで破壊するには、ランダム要素が絡む前提条件が必要となる。

その条件とは、開幕のランダム攻撃パターンが「ロングレーザー+スクリューレーザー+ホーミングレーザーA」であるということ。このランダム攻撃の場合のみ、5カ所すべてのパーツにあらかじめ撃ち込みによるダメージを与えておくことができるため、本来はαビーム1回で破壊不可能な両手両足と、尻尾の5カ所すべてを破壊できるようになる。

さて、条件がわかったところで具体的なパターンについての説明していくと、まずは開幕直後に弱点である頭へとコマンドショットでダメージを与えてる。つづいて、こちらに後ろを向けてからロングレーザー+スクリューレーザーを撃ってくるので、レーザーとスクリューレーザーの間に入って、避けながら最低でも後ろ足と尻尾にコマンドショットのナパーム弾がうまく重なるように、計2回分をきっちりと撃ち込んでおく。

後はワインダーしてくるスクリューレーザーとホーミングレーザーBを避けて、開幕のランダム攻撃は終了。

次の攻撃パターンも、開幕は弱点の頭にコマンドショットでダメージを与え、開幕のランダム攻撃で前足に撃ち込みが足りないと思ったら、自機のウエーブで少し撃ち込みダメージを与えてからαビームを溜め始める。後は以前にやったクリア攻略とまったく同じようにして、ホーミングレーザーBを避け、1回目のショートレーザーを避けながらボスがこちらに後ろを向けたら、αビームを発射。左後ろ足→尻尾→右後ろ足→右前足→左前足の順番にαビームを当ててパーツを破壊していこう。

後は[illegible]弱点の頭にひたすら[illegible]ダメージを与えつつ、1個だけ残っているキャプチャーボールでシフライトをキャプチャー。シェルが頭→背中による本体[illegible]ってくるところで、マルチ砲台からビームを[illegible]ーム発射。[illegible]チ砲台[illegible]順番で千歩させつつ砲台を破壊すれば、[illegible]了た。

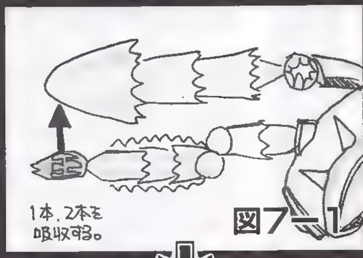


図7−1

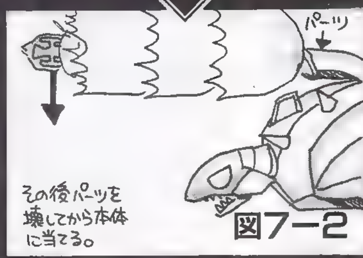


図7−2

ZONE ν（ニュー）－GENESIS－

ラスボスの稼ぎが重要！

さすがにここまでくると敵の攻撃が激しくなるが、数百万単位の稼ぎは捨てられない。

担当：MVP

以前はクリアも簡単にでき[illegible]ばG[illegible]に入ってその高得点[illegible]かなり面白いルートであ[illegible]、Ver.2になり、道中も激しく、ボスも[illegible]なって戻ってきた。ただクリアするだけならかなり簡単といえるルートであるが、稼ぐとなるとかなり[illegible]くなっているので[illegible]しよう。

ホールを考える

ZONEνを進んでくると[illegible]この面の[illegible]初はホール[illegible]持っている。道中で3つホール[illegible]けるわけ[illegible]時刻に[illegible]が[illegible]。このホールで[illegible]えてくるので[illegible]中は[illegible]このホールを使用し[illegible]ことになる。

道中基本コンセプト

道中は基本的に敵の数が[illegible]えている。まず目につくのがキューブ状の敵、ソオである[illegible]こいつは1機1万5000点だが、コアがアイアンナイトで[illegible]できているのでビームで[illegible]ないということ[illegible]なしておくと、コアから4[illegible]の敵のうち、どれかを放出してくるのが特徴だ。放出する[illegible]の[illegible]は



[illegible]トナオト、ウラヴオス[illegible]、ダーダリウの4種類で[illegible]のうちソリトナイトかまた[illegible]今、高[illegible]自機を狙ってくるので[illegible]しないように注意したい。

このソオが、Ver.2になって実にいろいろな場面で出現するようになったので、でるだけ敵を放出させるまで待ってから破壊していきたい。

ソオから敵を出させ[illegible]

また、7面で1つのクリワ[illegible]も、前作と出現パターンが変化しているので注意したい。今回は[illegible]の[illegible]（主に[illegible]）の[illegible]おかげで、[illegible]して、編隊ボーナス8000点を取るのが難しくなってい[illegible]る。これもできるだけ出現前に[illegible]破壊で、なるべく編隊ボーナスを取っていきたい。[illegible]

エリアについて

ただ[illegible]道中がややキツくなった[illegible]があるが、結局出現パターンを覚えつつきちんと破壊していけば、それほど問題はないだろう。

さて、今度はエリアをどこにしたらいいのかを考えてみよう。

前作は下、つまりエリアZが点数が高かったが、今回は[illegible]若干高いようだ。普通にやっていると全くといっていいほど差が出にくいが、前述のソオ、タリクをきちんと処理していくことで、若干ではあるが、Zのほうが上よりも高くなる。

したがって、攻略もZを選ぶものとして扱っていく[illegible]

中ボスについて

エリア[illegible]と、ソオが大量に出てくるのと、BGMを[illegible]りに中ボスが出現位置を覚えるようにしよう。

さて、この中ボスだが、ただ単にヘッドパーツが[illegible]だけで、基本的にうまでと一緒の感じでキャプチャーできる気でいるのか[illegible]取ると[illegible]化すると[illegible]アイテムを[illegible]すぐに[illegible]



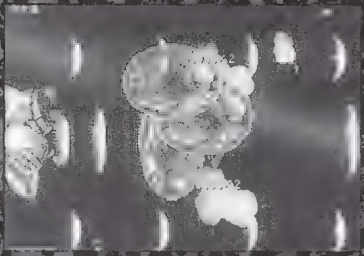
このカードには注意しない[illegible]いるからだ。

一応具体的なキャプチャーの仕方を説明すると、まずヘッドパーツの斜め上でボムとショットを当てるように張りついて一緒に移動する。

そして中ボスが画面中央まできて静止したら、奴の前面を売り切って正面に移動しよう。あとは正面でショットを当て続ければキャプチャーできるはずだ。

ボス戦まで[illegible]中ボスの弾でなるべく2倍を取っていきたいが、無理して中ボスが死んでしまわないよう注意。

前作でも触れていたように、Ver.2の中ボスの耐久力は、Ver.1に比べて格段に落ちていることを忘れずに。



vs.BOSS THE（ジ） EMBRYON（エンブリオン）

このジ・エンブリオンのところに、ゾーンνの面白さが詰まっている。

それは1発3万点の魚の頭をエクリプスアタックをビームで破壊していくと、1発でなんと100万点オーバーの点数が入るからだ。

ジ・エンブリオンには形態が3つあり、第1段階では3回、第2段階で2回の合計5回のエクリプスアタックが稼ぎの対象となる…が、それは前作での話。今回は第2段階で1回のみにしておかないと、ヤズカ（永パ防止キャラ）が最後のビームスウェンターで邪魔しにきてしまう。したがって、第1段階で3回、第2段階で1回という割合で稼いでいこう。

第1段階

第1段階に稼ぐときに注意したいのが、ボスへのダメージである。これをきちんと調整していかないと、きっちり3回稼げなかったり、3回稼げても余計な時間をかけてしまって、[illegible]でヤズカに[illegible]という事態[illegible]る可能性があるのだ。

ではまず、このボスのダメージを説明していこう。スパイク[illegible]の[illegible]のみでダメージを与えて[illegible]のでは[illegible]

のではなく、奴の前を横切って、ビームを当てていかない時間を作ることで調整していくのだ。奴の前にはヘッドパーツがあるので、これを破壊してからでないとダメージにならない。よって打点をずらしていって、毎回ヘッドパーツを壊すタイミングを一緒にすれば、そのうちコアに入るダメージも一定となるわけだ。

●第1回目

まず中ボスをすぐに集めて弾避けだけをする。ボスが右から左へ移動したときにくる24WAYフェザー弾は、まずアイオフェザー弾を大きくよけつつ、24WAYフェザー弾が接近してきたら、細かく上へ移動していくといいだろう。



フェザー弾をよけ[illegible]よいよ[illegible]エクリプスアタックだ。

さて、これをよけきったら[illegible]まずボスの正面で[illegible]1匹目の頭を画面[illegible]発射するまで[illegible]

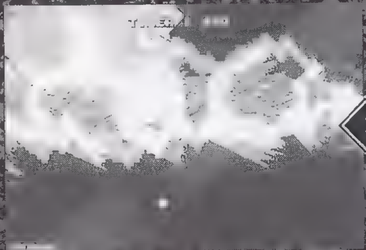
[illegible]

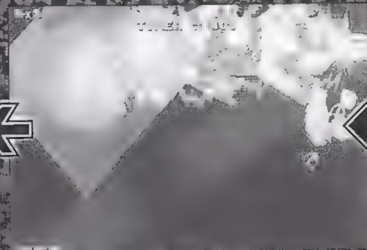
月を見るたびに思い出す、負けたあの日の悔しさよ……。

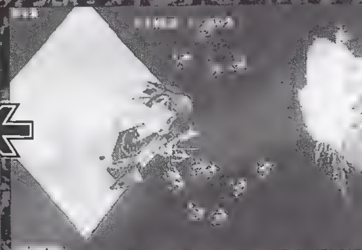
そんなあなたに[illegible]の攻略参考書!!

[illegible]

これが外し1回目。

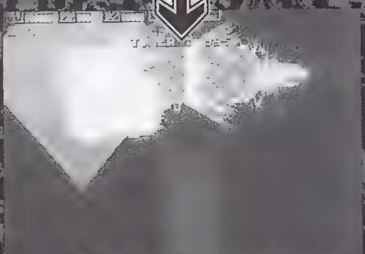






βビームはジ・エンプリオンの正面を捉えているはずだ。このときの動きは自機を見ているので、自機が奴の中心線よりも上か下かで、奴の動きは決まる。つまり中心線よりも上に移ったら上へ、下に移ったら下に移動してくるのだ。

まず中心線を捉えてビームを撃っているわけだが、次に動くときにわざと反対に動こう。



一回外したら、[illegible]にコアに向かって[illegible]

つまりボスの中心線よりも下にいるなら、ボスが動いた瞬間に上に移動すればビームを下から外せる。次は必ず上に移動してくるので、今度は下へ移動してビームを外す。

このように、第1回目は最初に外す行為を4回行って、その後はずっとコアに張りついていこう。

敵は10匹くるが、なぜか最後の1匹はほとんどビームで倒せない（1回目はこのであとの奴は正面で撃って破壊する。このとき頭は撃ち落とし）を撃っているが、正面から動かなければは当たらない。

さて、1回目が終わったら



最後の1匹はショットで破壊。

そしてアタックヘッドの上へ行こう。



つアタックヘッドの上に移動する。ここでレーザー乱射攻撃をよけることができる。

よけたらすぐに奴から離れよう。

●第2回目

第1回目の最初に戻るので、こんどはアイファイサーブラスをキャプチャーしておく。

エクリプスアタックでは最後にヒッタリとアタックヘッドを破壊できるぞ。しかも2回攻撃していく。そうするときっちり10匹撃つことができる。もしアタックヘッドを倒せなかったら、ショットで少し攻撃すれば倒せるはずだ。

さて、ここでヒッタリアタックヘッドを壊すと、レーザー乱射攻撃はこないので、アタックヘッドの上に行く必要はない。

●第3回目

エクリプスアタックでαビームを外す回数は1回。このままでいくと、10匹撃ったあとロケットショットを撃ちつつ超接近すれば、すぐに第1段階を終了できる。

第2段階

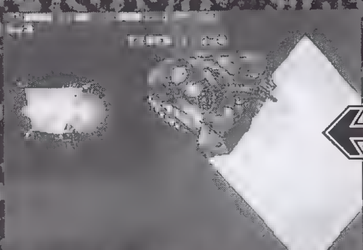
レフナイトをキャプチャーし[illegible]

するところまではVer.1と一緒。ジ・エンプリオンがビームを2本出してくるところでは、アタックヘッドの正面でレフナイトを盾にしてよけていこう。

ちなみにアタックヘッドは、1回壊すごとに3万点入るので、できるだけ破壊していこう。

このあとエクリプスアタックまでの攻撃で対処法を知っておいてほしいのが、βビームの後にくる5WAY弾の次のスパイラルビームとナパーム弾の攻撃だ。これは画面を大きく動いて、コアの背後を通りつつ、移動していけば楽によけられるだろう。

さて、エクリプスアタック





あとはテルタ[illegible]

[illegible]こんな時はショットにてアで壊す[illegible]

であるが、今度は16匹出てくるので、まずはレフナイトを盾にしつつ最初の7匹目を倒した瞬間にαビームを消めて、8匹目が画面外に消える直前で発射していく。非常にタイミングがシビアなので、体で覚えてほしい。

あとはひたすらコアに向けて撃つだけだ。途中でテルタシールに含まれてしまうが、かまわず頭を撃ちつづけよう。

さて、第2段階はこれで終わりであるが、肝心の撃ち込み具合はどうなのか？

これは別にコンスタントに撃っていればいい。ただ、1回目のエクリプスアタックの後にしばらく粘って、レフナイトをキャプチャーしてから第2段階を終了すること。さもないと次が非常に苦しい



第3段階

のだ。

ここではレフナイトがあるので、大半の攻撃が楽勝となる。ウェザー弾とレーザーの攻撃は、レーザーのみよけていけばいい。

さて、このレフナイトをどこで使うかというと、5WAYエネルギー弾とホーミングレーザーAの混合攻撃のとき。はっきりいってかなり厳しい攻撃なので、αビームを発射して乗り切ろう。ちなみにこのとき、アタックヘッドで2万×4を取るのを忘れずに。

あとはいつも通りにプレイすれば見事クリアとなる。

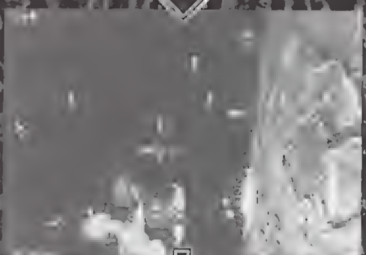
目指せ4000万オーバー
ZONE ξ(クシー)
―GREAT FORTRESSⅡ―

キャプチャーボールが1つ多く必要な点以外は、Ver1からあまり変化はないぞ。

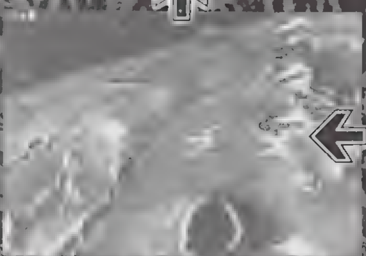
担当:C・LAN

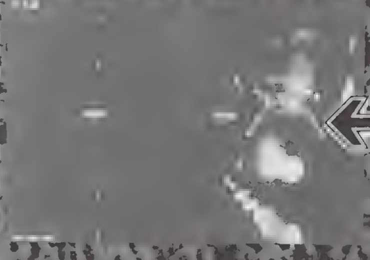
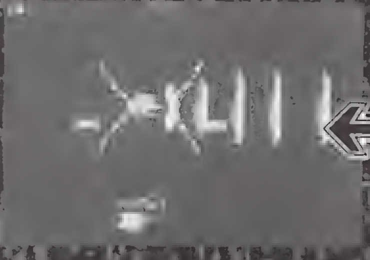
ミーカラムの誘導戦術 開幕～エリア分岐







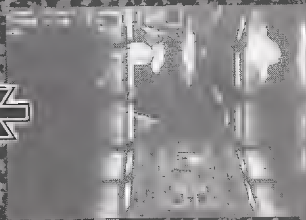





この後のRソイドは2～3機撃ったら上からのタイミングで、バウは真ん中を撃ったらのタイミングで間に入り、カウトの体当たりで倒そう

AREA W' ～要塞内部～

要塞内部に入ったら、左上で[illegible]ノイドを1機だけ撃つ。[illegible]を[illegible]ら[illegible]たら画面左下で待機。ここでカウントを溜めて待ち、[illegible]色の円[illegible]ラスが出す[illegible]コを[illegible]りギリまで引きつけて解放。解放後は上下に動いて、地上砲台群[illegible]ウトから[illegible]にキッチリ倒そう。

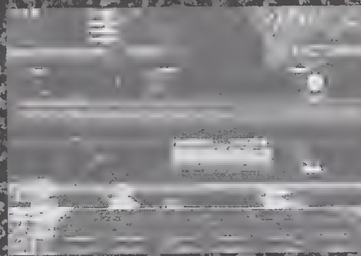




[illegible]ント2[illegible]、[illegible]コを[illegible]上へ[illegible]撃ち[illegible]。少し撃ちながら[illegible]下で[illegible]る。[illegible]

この後は[illegible]カルビを[illegible]して中[illegible]まで進む。[illegible]ルビならは途中のR[illegible]マヤ[illegible]ーヴやカ[illegible]を簡単に[illegible]取れる。そして中ボスが出したら、溜めに入ろう。左下で待ち、上の天井にいる円マヤリーヴを引きつけカルビを解放する。[illegible]ビーム中は左上で待とう。下にザコが飛び跳ねているので[illegible]ちに行きかくまなるか[illegible]スのボムが直撃するので[illegible]しよう。のちに左[illegible]Rサ[illegible]クリ[illegible]かくるので[illegible]

全滅させてから下に動く。ビームが終わる頃には画面はRサイクリンやミーカラムでにぎやかな状態になっている。ここはミーカラム[illegible]



中ボス地点では、Rマヤリーヴを引きつけてビームを撃ち[illegible]

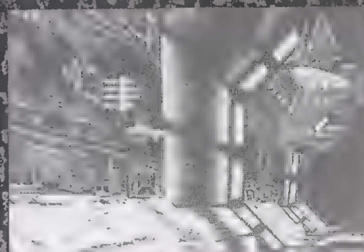


[illegible]Rサイクリンを倒す。

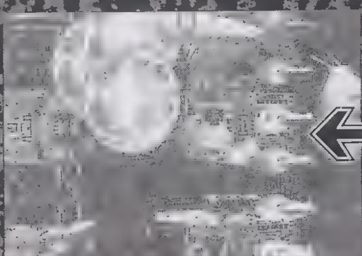


中[illegible]

[illegible]てここ[illegible]。2回目の突進は左下へ退避。ここにはボムの安地も。ある程度撃ち込んでおき、突進される前に倒したい。この後、後方からRベンサーブラスがくるのでキャプチャー。下で中ボスの出すミサイルを撃つ。ボスが上に上がっていったら即溜めに入ってバク編隊に合わせて解放する。解放後は中ボスの後ろを通って戻り、反時計回りに中ボスの外周を回るのだ。こうすればバクを全滅できる。ビームが切れたら中ボスの前に張りついて撃ち込む。[illegible]れると前にきて逃げていくから、しっかり張りつけば逃げる前に倒せるはずだ。あとは中ボスを連れてボス戦に臨むのみ。



Rベンサーブラスを[illegible]いでキャプチャー。この後、中ボスの[illegible]



バク[illegible]を解放[illegible]ボスの周りを[illegible]

vs.BOSS

アコーディオン
ACCORDION
ハザード
HAZARD

[illegible]く場合、このボスの「8回」のランダム攻撃は、中ボスを溜めたままで避けきる必要がある。ボスの攻撃のうち

- ●サークルミサイル＋ライフフォー[illegible]
- ●ソリッドナイト＋ナイフファザーブラス

これ以外の攻撃がきたらすぐに溜めに入ろう。避けるうえで難しいのが「ソシレイド＋ナスパイラルビーム＋三葉虫ミサイル」だ。これがきたらできるだけ尻尾近くで避け、三葉虫ミサイルをあまり前方へこさせないようにする。もし押されたら、思い切って最後尾で大きく上下に動き



[illegible]の攻撃[illegible]は、[illegible]できるだけ後方に押されないようにしよう。

ランダム攻撃8回の後、尻尾がこのアイファザーブラス、レフナイトをかわしたら



三葉虫ミサイルの前を横切る。3回ランダム攻撃をやり過ごすと、尻尾を向けて三葉虫ミサイルとザコ×5を出すが、溜めているのでこれも当然避ける。ボスが奥にいってミサイルを撃っ[illegible]たら解放しよう。このとき三葉虫ミサイルも巻き込むように、少し早めに解放するといい。8ビームをカウンターした[illegible]ら、狙うはB[illegible]の腕。これだけで[illegible]92[illegible]万も入る。残り(今度は撃ちながらでも可)ランダム攻撃を[illegible]



[illegible]つつ三葉虫ミサイルスタートで、ビーム解放。



そのままホーミングミサイルも巻き込んで、ボス本体にビームを撃ち込む。



ビー[illegible]で[illegible]後[illegible]前をすぐてすどすことに全精力を[illegible]けよう。

こ[illegible]局[illegible]にこ[illegible]ライ[illegible]をキャプチャーし[illegible]手[illegible]放すればボスと[illegible]す。[illegible]ここ[illegible]けたパターンがストだと[illegible]いう[illegible]さっき[illegible]か[illegible]あえて決かれば4[illegible]は[illegible]に出る。[illegible]半はご断念した人[illegible]頑張ってみてほしい。

地獄のクジラ稼ぎに挑戦

ZONE O（オミクロン）
－GRAVE OF CULTURE－

タイムボーナスは無視。ドリル弾、次元弾、復活砲台でひたすら稼ぐぞ。

担当：RED

αビームポイント

まずはαビームポイントの解説から。スタート直後のRナイトのブラスを撃って装甲をはがし、中から出てくるRナイトをキャプチャーしよう。

しばらく進むとソリトミサイルが右から1発きた直後に、さらに右下と左上から同時に飛んでくる場所がある。ここで右下からくるソリトミサイルを撃ったら、αビームの溜めを作り、直後のパウ編隊のところからαビームを撃ち始めよう。パウ編隊の後は、Rナイト×2編隊→カブト×2編隊→パウ編隊と高得点の編隊が多数出現するが、すべてαビームで撃てるぞ。



向かってくるソリトミサイルを撃ったら、αビームを溜めて



パウが来たら発射！

中ボスのキャプチャーについて

αビームポイントのすぐ後に中ボスが登場する。こいつもVer2になってヘボ…パーツが堅くなったが、Ver1と同じように中ボスの目の前でウエーブを撃ち込めば問題ないだろう。

キャプチャーした中ボスは、なるべくダメージを受けないように連れていこう。弾をくらうのは仕方ないとして、耐久力の高い敵に接触されるのは絶対に避けたい。

ちなみにここでちょっと得する情報。Ver2のカルビは、にせアイテムを取らなければ出現しないようになった。中ボスの耐久力を考えると出現させないほうが良いだろう。

中ボスキャプチャー後はオ…敵を下に進みエリアVへ。中ボスを連れたままG.T.ボスまで行こう。

vs.BOSS
G.T（ジーティー）
－Great Thing（グレートシング）－

G.T.で稼ぐ場合は、ドリルミサイルや砲台、次元弾（通称ブラックホール弾）の撃ち込み点などで得られる点数が大きいので、鉄則として、タイムボーナスは無視してギリギリまで稼ぐほうが高いスコアを狙える。

では攻撃パターン順に沿って、各攻撃への対処法や注意点を解説していこう。

①マルチ砲台からフェザー弾、口からイルカ弾

画面左上で、中ボスに盾になってやり過ごす。もしここで中ボスが破壊されてしまうようなら、明らかに道中でダメージを受け過ぎだと考えよう。

②頭側面からホーミングミサイルD、砲台①から直角ホーミングレーザー

Ver2になって、直角ホーミングレーザーを撃つ周期が短くなったので注意。



③次元砲のつけ根からホーミングミサイルD＋ナパーム弾＋フェザー弾

ここがかなりのヤマ場。中ボスが破壊されやすいのだ。中ボスを左上より少しだけ下に置き、自機は左上に置こう。下手に動きまわって弾を避けするより、こんな感じで中ボスを盾にして止まっていたほうが良いだろう。

④砲台②からロングレーザー＋直角ホーミングレーザー

Ver2になっての注意点は、G.T.の頭上に行くとホーミングレーザーBを撃たれてしまうこと。G.T.の頭上には行かずに画面左側で避けるようなパターンにしよう。

⑤マルチ砲台からドリルミサイル、口からホーミングミサイルD

ここでαビーム発射。ドリルミサイルを逃がさず撃とう。砲台①～②も撃つのがポイント。

⑥頭からホーミングレーザーA

⑦後ろ足からホーミングレーザーA、砲台⑥からツインレーザー

これらはVer1と同じ避け方でOK。

⑧①の左右反転

イルカ弾をキャプチャーしても無意味。Ver1と同じなので、本誌10月15日号に載せたパターンが使える。

⑨②の左右反転

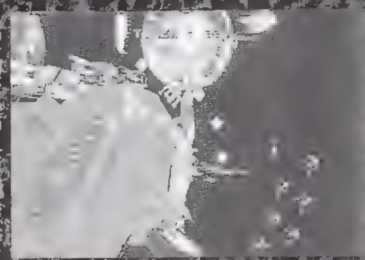
⑩③の左右反転

次ページの写真の位置…自機のオパール…あとはフェザー弾を…しながら外周を…きて、下へ動きながら避けよう。

⑪④の左右反転

⑫⑤の左右反転

ビー…ドリルミサイル



この位置から右下[illegible]わり続け[illegible]

ー[illegible]つのだが、[illegible]めのタイミングに注意。αビームを撃ち[illegible]るのが[illegible]最後。レフナイトをキャプチャーできなくなってしまう。

⑪ロ[illegible]レフナイト[illegible]出

⑫の[illegible]ルミサイル攻撃の[illegible]にくるの[illegible]必ずキャプチャーしよう。

⑬[illegible]の左右反[illegible]

⑭[illegible]の左右反[illegible]

⑮マルチ砲台からフェザー[illegible]スプレイカンサ[illegible]ミサイル

[illegible]ビームを[illegible]ル[illegible]サ[illegible]を[illegible]

⑯[illegible]から[illegible]ホーミングレーザー[illegible]アーム

VB[illegible]ほ[illegible]

⑰[illegible]ないで[illegible]よう

[illegible]ロからイルカ弾。マルチ砲台か[illegible]エネルギー弾[illegible]少ししてマルチ砲台からダブルβビーム＋ロからソリドナイト

そこはVB[illegible]とかなり[illegible]わった場面だ。

まず、イルカ弾をキャプチャーして、ビームがくるまでイルカ弾を撃ちながら待つ。αビームを撃ってきたら[illegible]ちらもαビームを発射。[illegible]ソリ[illegible]ームを[illegible]。[illegible]ナイトがG[illegible]を取り囲むのを、このソリ[illegible]ナイトをしに[illegible]



ソリ[illegible]ナイトこしに[illegible]ー[illegible]せて[illegible]

キ[illegible]太[illegible]なαビームを砲台にかすらせて[illegible]す。

⑪マルチ砲台からフェザー弾

この攻撃は、最初から自機を動かさないでいれば当たらないようになっている。αビームを撃ち終えたらすぐ[illegible]

⑫位置[illegible]を止まっていればOK。

このとき、またソリドナイ[illegible]残っているのでウエーブを[illegible]っていよう。



[illegible]ザー[illegible]てくる前から[illegible]止まっていること。

⑬マルチ砲台からホーミングレーザーA

右下の図①を参照

⑭[illegible]①からニードルレーザー

アーム[illegible]

[illegible]力で[illegible]

画面右下は安全地帯だが

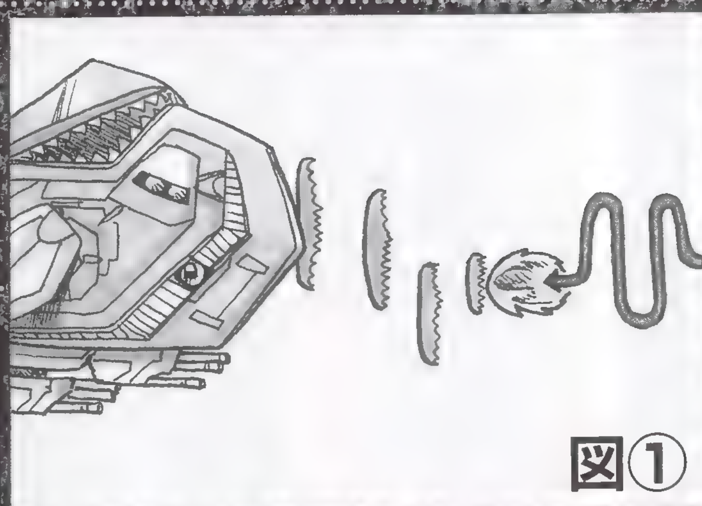
アームは削れてしまうので[illegible]アームがない[illegible]だけにしておこう。また、右の図①のホーミングレーザーの避け方によっては、この安全地帯は使えない（ホーミングレーザーが戻ってきて[illegible]する）。もちろん、[illegible]回紹介した[illegible]の避け方なら大丈夫だ。

⑮ロからレフナイト射出



アー[illegible]

全[illegible]



こんな感じで動いて避ける。



[illegible]あたりから避け始めて



大きく画面外周を移動しながら避ければOK。

キャプチャーする。

⑯砲台①～③からのレーザー攻撃

自分なりにパターンにしてしまえば良い。一応、覚えやすいやり方を紹介しておこう。

⑰マルチ砲台からフェザー弾＋フェザー弾（2次元）[illegible]から次元弾＋ホーミングミサイル[illegible]

ます画面左[illegible]キャプチャー[illegible]レフナイト[illegible]

[illegible]よう[illegible]フェザー弾を撃ってくるが、レフナイトに[illegible]そしてホーミングミサイル

[illegible]このミサイルが[illegible]きてた瞬間[illegible]ホーミングが作り始め[illegible]ホーミングミサイル[illegible]ない[illegible]ビームの2種[illegible]する[illegible]定[illegible]自機を守ってくれ[illegible]



溜めができたら、自機を[illegible]さずにそのままの位置で[illegible]ビームを発射しよう。



[illegible]元で[illegible]サイト[illegible]なって[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]回目のホーミング[illegible]

[illegible]しするとG・T本体が回転して背中を下に向けるので、αビームで砲台を狙い撃ちする。

砲台を撃ったら、さらにすぐ目の前に次元弾が現れるので、これにもαビームを撃ちこんで稼ぐ。

αビームを撃ち終わるころに2回目のホーミングミサイルが数発飛んでくるので、これを撃ち、写真の位置で残りのフェザー弾を避けよう。

⑱⑩と同じ

G・Tが画面奥から[illegible]と同じ攻撃をしてくる。これも覚えやすいやり方を探しておこう。

⑲⑩の左右反転

㉚の次元弾の稼ぎで、αビー



[illegible]方からスタート[illegible]と[illegible]を大きく動いて避ける。



ムを使うので、ここではαビームが使えない。かなり難しいが、ウェーブでドリルミサイルを撃とう。

かなりのヤマ。パターン化しよう。

㉑次元砲のつけ根からツインレーザー+フェザー弾(大)

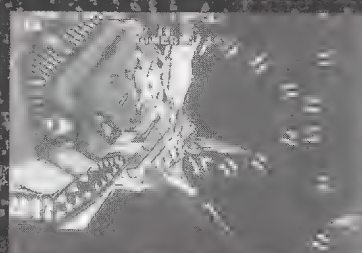
Ver.1では安全地帯があったが、Ver.2ではホーミングレーザーBをたれるのでダメ。気力で見切って避けるしかないと思われる。

弾に対して写真のような位置が避けやすいだろう。

㉒⑰の左右反転

㉓㉗の左右反転

㉔回からイルカ[illegible]から[illegible]ツインレーザー[illegible]ぎ[illegible]分裂エネルギー弾。少し[illegible]ビーム



[illegible]弾に対して[illegible]関係が[illegible]

これまでの本誌の攻略どおりにキャプチャーボールを使ってくると、この時点でキャプチャーボールはなくなっているので、ここでわざと死んで、次に出てきた自機のキャプチャーボールでイルカ弾をキャプチャーする。獲得ボーナスは1,000万点だが、ここでわざと死んで、次に出てくる自機が持っているキャプチャーボール3個をうまく使ったほうが、より高い点数を狙えるのだ。もし仮に㉔の次元弾の稼ぎ、㉘までの間に死んでいる場合は、もちろんここでわざと死ぬ必要はない。ちょっと考え方を変えると、㉛〜㉜の稼ぎで1機死んでも点[illegible]



[illegible]キャプチャーする。



[illegible]

数に[illegible]かない[illegible]も[illegible]る。

[illegible]諸を本[illegible]に[illegible]そう。イルカ弾をキャプチャー[illegible]したら、αビームで砲台を狙うのだが、ここではなるべく[illegible]本体にダメージを与えないようにすること。αビーム千歩も、αビームを2本とも吸収してしまうと威力が上がり過ぎて、G・Tが死んでしまう。大[illegible]ほうのαビームだけを[illegible]



実はタイムアップギリギリ。自爆されないように注意。

[illegible]く待ってから吸収するように[illegible]して、適当にαビーム千歩を[illegible]こして砲台を撃とう。

㉛レプナイト射出

キャプチャーする。

㉜⑦と同じ

攻撃の種類としては⑦や⑮と同じだが、微妙にパターンが違うので、[illegible]用のパターンを作ろう。

㉝⑰の左右反転

㉞⑦のときと同じよう[illegible]。

㉞⑳の左右反転

㉟⑬の左右反転

㊱㉔の左右反転

㊲⑪と同じ

㊳㉗と同じ

㊴[illegible]の左右反転

ここでイルカ弾をキャプチャー[illegible]して、αビームを[illegible]。タイマー[illegible]

[illegible]る寸前でのだが、[illegible]

[illegible]にするとこで[illegible]して[illegible]しまいな点なので、とても[illegible]

[illegible]リプル[illegible]

[illegible]αビーム1本の[illegible]

[illegible]カウンター[illegible]

[illegible]まう。

「金鷹」の称号を得るために…

テクニカルランク計算式

Gダライアスといえば…キャプチャーシステム？迫力のボス戦？いやいや、テクニカルランクですってばもう。真のGダラーたるもの、シルバーホークを超えろ！

担当：C・LAN

Gダライアス（Ver.2）では、ゲームオーバー時にテクニカルランクが表示される。このランクは「IRON DUCK」から「GOLD HAWK」までの全21段階。スコアやその後のゲーム難度などに直接影響を与えたりすることはないが、どうせプレイするならより高いランクを残したいもの。

いかにしてランクが決定されるのか……。ここではその要素と法則を紹介しよう。

表中にある、9つの要素の合計点数によって、テクニカルランクは決められる。

⑦のキャプチャー敵有効利用率というのは、キャプチャーをボム、αビームとして消化した率だ。被弾して死んでしまうと落ちていくことになる。

⑧はパワーアップの状態だ。せっかくノーミスでも、ラスボスで死んでしまうと6+3+5で、一気に14点も落ちる。

最高の称号「GOLD HAWK」を狙ううえで障害となるのは、④の被弾率だろう。アームを5回削られただけでおしまい。キツイ！

テクニカルランク・各審査項目の点数基準について

①敵破壊率
②敵編隊全滅率について（完全破壊を100％として）

破壊％	得点
95～100％	20点
90～95％未満	19点
85～90％未満	18点
80～85％未満	17点
75～80％未満	16点
70～75％未満	15点
65～70％未満	14点
60～65％未満	13点
55～60％未満	12点
50～55％未満	11点
45～50％未満	10点
40～45％未満	9点
35～40％未満	8点
30～35％未満	7点
25～30％未満	6点
20～25％未満	5点
15～20％未満	4点
10～15％未満	3点
5～10％未満	2点
0～5％未満	1点

③ボス命中率
⑦キャプチャー敵有効利用率について

命中、利用％	得点
90～100％	10点
80～90％未満	9点
70～80％未満	8点
60～70％未満	7点
50～60％未満	6点
40～50％未満	5点
30～40％未満	4点
20～30％未満	3点
10～20％未満	2点
0～10％未満	1点

④被弾率について

被弾回数	得点
0回	10点
1回	9点
2回	8点
3回	7点
4回	6点
5回	5点
6回	4点
7回	3点
8回	2点
9回	1点
10回以上	0点

⑤コンティニュー回数について

回数	得点
0回	0点
1回	−1点
2回	−2点
3回	−3点
4回	−4点
5回	−5点
⋮	⋮

⑧パワーアップ装備の状態でゲームオーバー直前のシルバーホークのゲージの合計について

ゲージ数	得点
42（最大）	10点
40、41	9点
35～39	8点
30～34	7点
25～29	6点
20～24	5点
16～19	4点
11～14	3点
6～9	2点
1～4	1点
0	0点

⑥到達ゾーンについて

All Crear	15点
5面ボス戦	14点
5面中盤戦	13点
5面序盤戦	12点
4面ボス戦	11点
4面中盤戦	10点
4面序盤戦	9点
3面ボス戦	8点
3面中盤戦	7点
3面序盤戦	6点
2面ボス戦	5点
2面中盤戦	4点
2面序盤戦	3点
1面ボス戦	2点
1面中盤戦	1点
1面序盤戦	0点

⑨ボスを倒したときの決め技について（ゲームオーバーまでの最高の決め技の得点を用いる）

フォーフィールドカウンター	10点
トリプルカウンター	9点
ダブルカウンター	8点
シングルカウンター	7点
αビーム	4点
キャプチャーボム	3点
キャプチャー敵ショット（もしくはキャプチャー敵体当たり）	2点
その他（ノーマルショット、ボムetc.）	1点
ボスを倒していない（ボスタイマーによる自爆等）	0点

①～⑨の点数の合計によるランキングの分け方

点数		GOLD	SILVER	IRON
91～105	HAWK	101～105	96～100	91～95
76～90	CONDOR	86～90	81～85	76～80
61～75	EAGLE	71～75	66～70	61～65
46～60	SWAN	56～60	51～55	40～50
31～45	CROW	41～45	36～40	31～35
15～30	OWL	26～30	21～25	16～20
0～15	DUCK	11～15	6～10	0～5

●一口メモ　ゲーム終了後のネームエントリーは、クリアしないとエントリーすることができません。ご了承ください。

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

- サムライスピリッツ天草降臨 完全技表総巻 本体価格 951円 冊
- コスプレしちゃえ!! 本体価格 951円 冊
- X-MEN vs STREET FIGHTER 本体価格 1437円 冊
- サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略奥義之書 本体価格 1437円 冊
- サムライスピリッツ天草降臨ファンブック 本体価格 951円 冊
- わくわく7 本体価格 1340円 冊
- ウォーザード 本体価格 1437円 冊
- リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル 本体価格 951円 冊
- ストリートファイターEX 本体価格 1340円 冊
- バーチャファイター3 Act.2 本体価格 1340円 冊
- 雀々しましょ恋しいしましょ原画&設定資料集 本体価格 1942円 冊
- ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ 本体価格 980円 冊
- ストリートファイターIII 本体価格 1350円 冊
- リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック 本体価格 950円 冊
- 鉄拳3 Act.1 本体価格 850円 冊
- ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル 本体価格 850円 冊
- ゲームヴォイス～ゲーム声優コレクション 本体価格 1250円 冊
- ストリートファイターIII ファンブック 本体価格 980円 冊
- 鉄拳3 Act.2 本体価格 980円 冊
- 電車でGO! 本体価格 1100円 冊
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル 本体価格 980円 冊
- ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル 本体価格 1350円 冊

月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

- 速攻生徒会② 本体価格 505円 小川雅史 冊
- カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 本体価格 757円 冊
- ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 本体価格 757円 冊
- KOF'96外伝⑥ 本体価格 563円 鷹岬諒 冊
- ゲーパロ4コマグランプリ⑨ 本体価格 590円 冊
- ねこばかアンソロジー② 本体価格 757円 冊
- ワールドヒーローズ2 ⑤ 本体価格 825円 雑君保プ 冊
- ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 本体価格 563円 冊
- ゲームギャグ1Pコミック SNK編 本体価格 563円 冊
- さくらがんばる! 本体価格 534円 中平正彦 冊
- サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 本体価格 563円 冊
- デッド オア アライブ4コマ決定版 本体価格 563円 冊
- ダイナマイト刑事4コマ決定版 本体価格 660円 冊
- ファイターズメガミックスアンソロジー 本体価格 950円 冊
- ザ・キング・オブ・ファイターズG 本体価格 540円 冊
- まるごとさくらアンソロジー 本体価格 760円 冊
- ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編 本体価格 660円 冊
- ストリートファイターIIIコミックアンソロジー 本体価格 950円 冊
- ストリートファイターIII 4コマ決定版 本体価格 590円 冊
- マジカルドロップ3 4コマ決定版 本体価格 660円 冊
- あすか120%エクセレント コミックアンソロジー 本体価格 880円 冊
- ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー 本体価格 880円 冊

月　日

株式会社 新声社

GAMEST ◆12月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト12月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、206ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは12月15日(必着)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　][　　　　][　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　]

7:今号の付録の感想をお願いします。
[　　　　]

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他(　　　　)

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　　][　　]

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

月華の剣士アンケート

1:「月華の剣士」に登場するキャラクターの中で、お気にいりを1名挙げてください。

2:もしも幕末に生まれていたら、何をやりたいですか?

3:あなたの家に伝わる幕末自慢がありましたらお聞かせください。

4:「月華の剣士」について、何か質問、知りたいことがありましたらどうぞ。

5:自由欄。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

品名	数量
ストリートファイターZERO 本体価格 4,660円	本
K.O.F.'95 本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ 本体価格 5,631円	本
サイキックフォース 本体価格 5,631円	本
K.O.F.'96 本体価格 4,660円	本
レイストーム 本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER FIGHTER 本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX 本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII 本体価格 4,800円	本
鉄拳3 Act.1 本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件　書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部「月華の剣士」係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□	
※都道府県	
1小学（　）年　2中学（　）年 3高校（　）年　4大学（　）年 5社会人　6その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは12月15日(消印有効)**

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

(12月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　）	
※都道府県	
1小学（　）年　2中学（　）年 3高校（　）年　4大学（　）年 5社会人　6その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4マルゲ屋　5その他

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは12月15日必着**

とうとう発売になったＰ７。
シリーズ初期のＰ２の時、強烈積み込みアルゴリズムに泣かされた日々がなつかしい。
キャラクターデザイナー田中良氏のコメント付き。

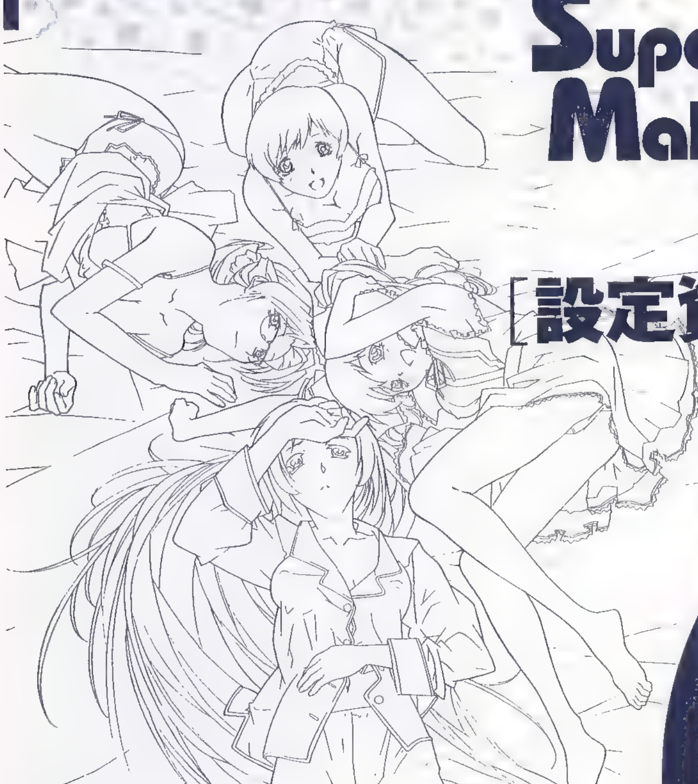
スーパーリアル麻雀 P7

Super Real Mah-Jong P7
[設定資料集]



●オフィシャルイラスト原画

静岡県、伊豆。
景観のよい、陸続きの小さな出島に、その別荘は建っている。海や山に囲まれた豊かな自然に調和した、古く、だが手入れの行き届いた洋風の屋敷…そこは大正末期に建てられた、麻比奈家の別荘である。
「麻比奈家」。この近辺に住む者、そして麻比奈家本家のある神奈川県藤沢市に住む者であればその名を知らぬものはいないだろう。相当な資産家である麻比奈家、その財を成した人物は「麻雀」をこよなく愛し、また、事業の成功の陰に「麻雀」が絡んでいるというのは有名な話である。
そして、「麻比奈家」に連なる者は老若男女問わず麻雀を得意とするらしい…。
名の知れた資産家、とは言っても、麻比奈家当主とその家族はいたって普通の人物で、夏姫、百合奈という名の二人の娘も普通の学校に通っている。変わったところといえば、二人の娘たちの家庭教師はなぜか住み込みで勉強を教えている、ということくらいだ。
だが、ごく普通の生活を送っていた麻比奈家の二人の姉妹に、この夏ちょっとした事件が起こるのである…。
暑い暑い夏休み。今、ここ伊豆に、麻比奈家の二人の姉妹がやって来ています。別荘には、お目付け役として同行した家庭教師の芹香と、夏休みの間だけ家政婦のアルバイトに来ているエツ子も滞在しているようです。
そして、あなたはこの別荘にやってきました…誰に呼ばれて？百合奈？それとも芹香？…「スーパーリアル麻雀P7」は、女の子の数だけ、ストーリーがあります。ストーリーの分だけ、主役であるあなたも存在するのです。
突然あらわれたあなたの実力を試すため、自分の想いを伝えるため、様々な理由で女の子達はあなたに麻雀勝負を挑んできます。はたしてひと夏の思い出を作れるのかどうかは、
あなたの腕次第なのです！



●ゲーメスト描き下ろしポスター用ラフ案。こ、これは…！



●別荘。ここが最終決戦地だ!?

Story

夏だ！別荘だ！麻雀だ！百合奈のドキドキラブモーション

麻比奈百合奈との出会い

僕が彼女と出会ったのは、お世辞にも流行っているとは言えない喫茶店でアルバイトをしている頃だった。店の片隅に一台の麻雀ゲームのテーブルが置いてあるのだが、ある日、学校帰りの中学生らしき少女が、それを見つけてやり始めたのだ。

彼女の顔はすぐ覚えた。なかなか可愛いという理由もあるが、毎日のようにやって来るのだから忘れるほうが難しい。それからまもなく、そのゲームの動作不良で直してやったのをきっかけに、僕は彼女と友達になったのだ…。

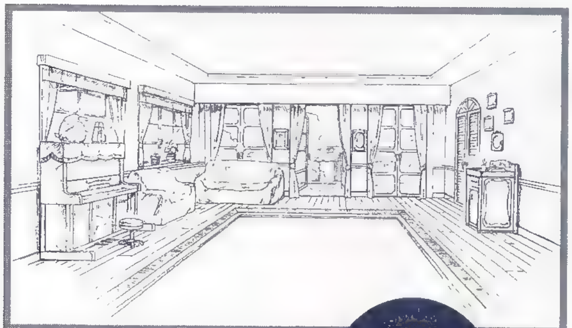
ゲームスタート！夢と希望の別荘へ！

夏の日差しの中、学校帰りの百合奈が馴染みの喫茶店に駆け込んで来た。百合奈は扉を開けるなり、息をはずませながら僕に言った。

「ねえ、おにいちゃん！夏休みっていつからですか？」

学校が夏休みに入った日の彼女の言った第一声がこれだ…ちなみに、彼女は僕のことを「おにいちゃん」と呼ぶのだ。言われて悪い気はしないが、他人にはあまり聞かせたくないような気もする。

そして、「特に決めてないけど…なんで？」とあまり考え

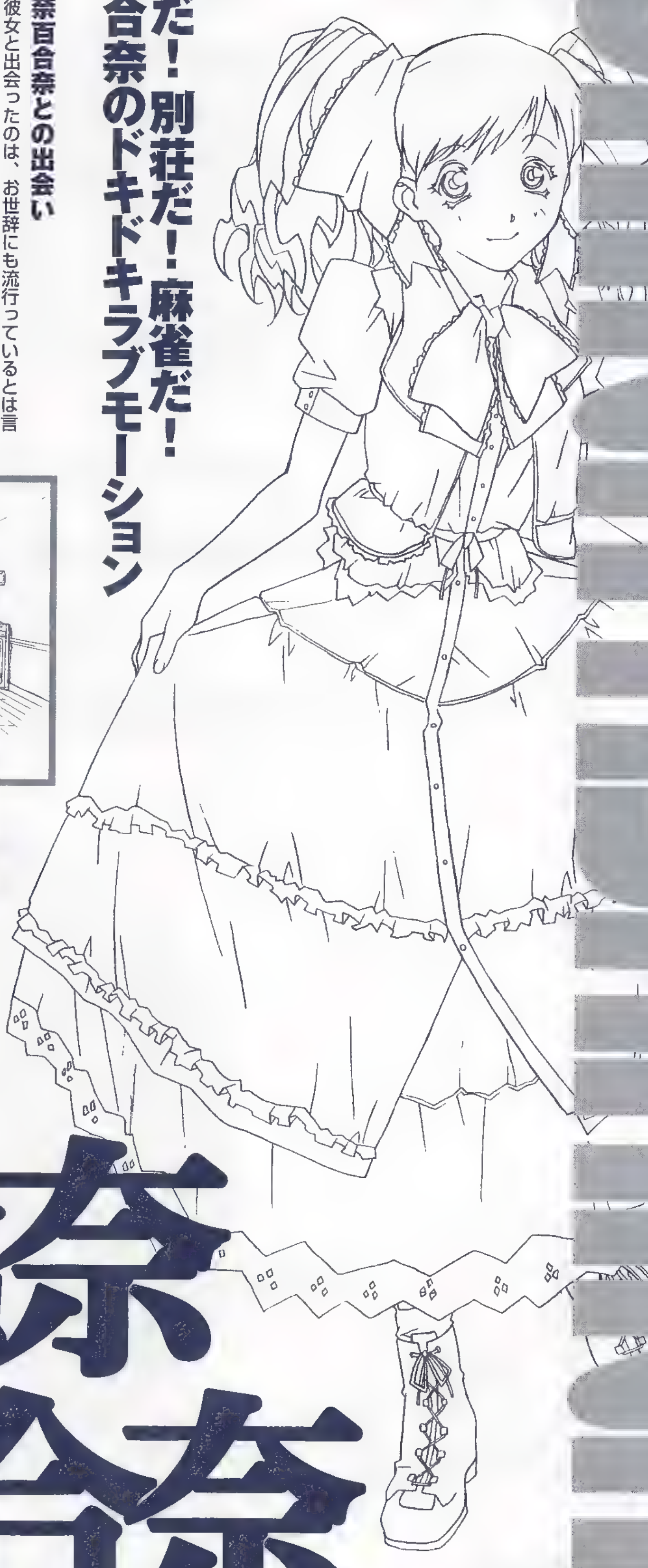


●別荘2階の右側の部屋。バルコニーから花咲く庭が見渡せる、日当たりの良い角部屋である。ピアノやお気に入りのぬいぐるみなど、自宅の部屋と変わらない物を置いている。しかし、別荘なので、机など、学生らしい物はないようだ。カーテンはすべて自作。

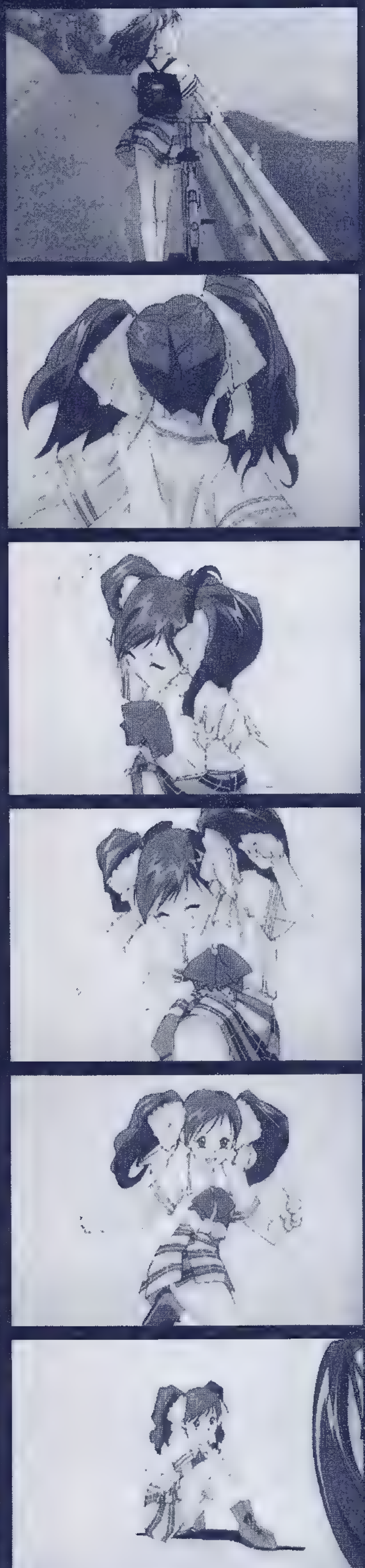
百合奈の部屋

私立　月波学園中等部3年生（14歳）
3月9日生まれ（魚座）　血液型：A型
HIGH:155cm　B81cm　W:57cm　H:86cm
●好きなもの：干したお布団の匂い
●嫌いなもの：虫／白いアスパラガス
●好きなタイプ：年上のお兄さん
●将来の夢：アットホームなペンションを経営したい
●趣味：オリジナルのおかし作り／可愛い食器集め

麻比奈 百合奈



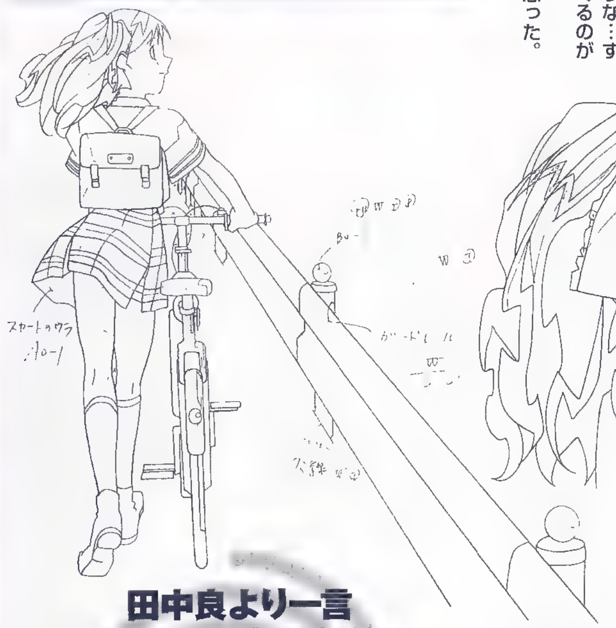
YURINA ASAHINA

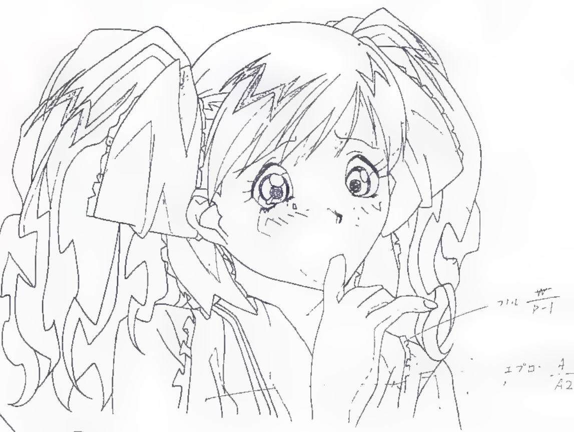


ずに僕が答えると、目をキラキラ輝かせながら彼女は言った。
「あのですね、百合奈の別荘に、一緒に行きませんか？」
　彼女の家は別荘を持っていて、彼女は3つ年上の姉、そして家庭教師と共にそこへ行くのだそうだ。僕は百合奈の勢いに負けてしまい、思わず承諾してしまったのである。
　急用ができて後から向かうことになった僕は、少し気後れしながら指定の場所に着く。辺りを見回してもコテージのような建物は見当たらない。が、そこを通りかかった女性に場所を聞くと、快く僕を案内してくれることになった。彼女はこの別荘のお手伝いさんらしいのだが、丁寧な物腰がとても素人とは思えない。
　しばらく歩くと、大きな、大きな屋敷が前方から見えてきた。どこかの金持ちが隠居生活でもしているんだろうな…すると、その屋敷からあの子が僕を呼びながら走ってくるのが見える！これが、彼女の、別荘…。
　僕はだんだん近づいてくる彼女の笑顔を見ながら思った。
「あの麻雀…筐体ごと買えばいいのに――」

CHARACTER

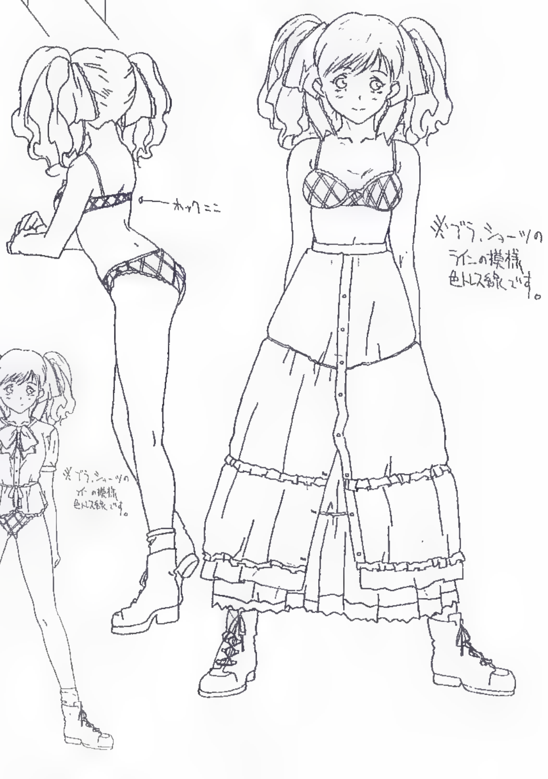
　大人に囲まれて育った環境のおかげで、比較的要領もよく、しっかり者。また誰とでもすぐに仲良くなる性格のおかげで、学校でも人気者である。先生受けも結構いいようだ。友達に相談を持ち掛けられることが多く、親身に答えている百合奈だが、いつか自分も誰かに恋の相談をしてみたいと秘かに思っている。だが、百合奈をあまりにも溺愛している姉、夏姫のせいで、淡い想いはいつもだいなしになってしまうようだ。
　麻雀は勝負にこだわるというよりも、楽しければ良いというタイプ。麻雀は好きだけど、夏姫や芹香を見ていると、「自分はあそこまで麻雀を愛せるだろうか…」と思ってしまうときもある。
この別荘は広くて掃除のしがいがあるので忙しい百合奈。お手伝いさんのエッ子と手分けして別荘をきれいにしておくのが、最近のささやかな幸せである。

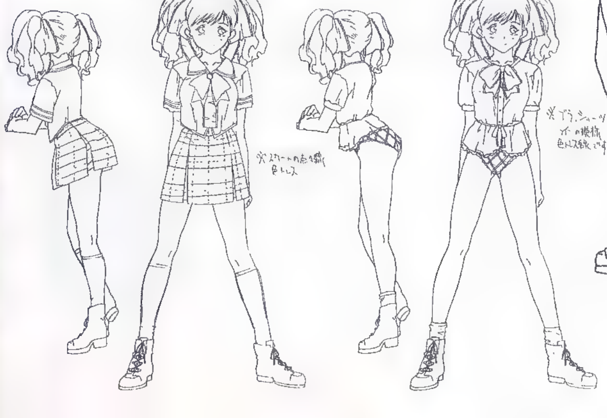




田中良より一言
RYO TANAKA'S COMMENT

　妹という基本設定から、P4の愛菜とは、できるだけ違ったタイプのキャラクターに仕上げるように気をつけました。
　あくまでも「妹にしたくなるようなかわいい子」というコンセプトを守りながら、動きや演出で性格的な面の味付けをしたつもりです。
百合奈はかわいくて甘えん坊に見えるが、実はしっかりモノのお母さんタイプ。運動が苦手そうに見えて実は運動神経はよかったりする。性格もおとなしそうに見えて感情的な面もある。というように、見かけと正反対の内面を持ったキャラクターです。





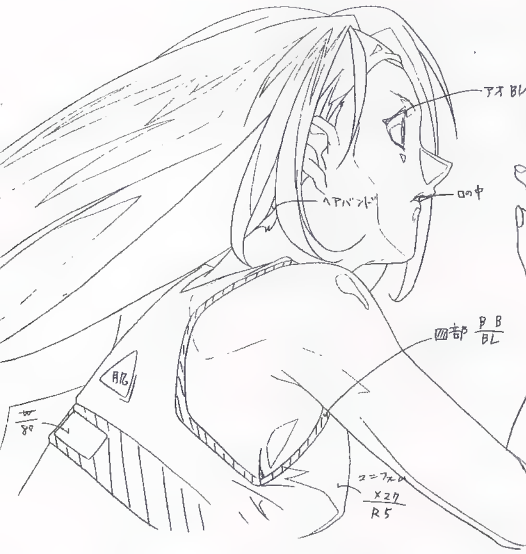
田中良より一言
RYO TANAKA'S COMMENT

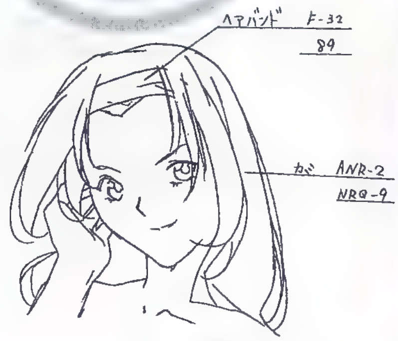
今回の中でもっとも女性らしい娘であると思う（ここで述べる“女性らしさ”とはか弱いことを指している。偏見かな？）。自分の弱さを隠すためにいつも気を張って頑張っているので強気の娘のように見られてしまう。

その弱さを隠すしぐさこそ真の“女らしさ”であると声を大にして言いたいのである。

だけど江戸っ子気質はあるかもね…、感情の起伏の激しさは姉妹とも結構あるので親譲りかもしれない。

ゲームのストーリーでは、百合奈、夏姫、芹香のそれぞれがプレイヤーに好意を持って別荘へと招待するんだけど、そのアプローチ方法は夏姫が一番不器用。妹のほうがずっとストレートで積極的だね。





Story

ライバルはクラスメイト!? 夏姫 涙の麻雀ファイト!!

麻比奈夏姫との出会い

俺が彼女と出会ったのは、三年生になってクラスが同じになってからだ。いや、正確に言えば、「彼女が俺に出会った」のは、だ。

彼女はスポーツ万能で有名だったので前から知ってはいたが、向こうが俺のことを知っているとは思えなかった。そして、ある意味俺も有名人ではあるのだが、それは「麻雀が強い高校生」という話で、あまり自慢のできることではなかった。

ある日の休み時間に、買ったばかりの麻雀の本を読んでいるとき、背中に強い視線を感じてふりかえると、そこにはこちらをジッと見つめている麻比奈夏姫の目があった。

「あ、なに？」

「ふーん、麻雀、好きなんだ…」

ゲームスタート！ときめきと思い出の別荘！

一学期の終業式の日。教室には俺以外誰も残っていなかった。そろそろ帰ろう、と思ったとき、彼女が教室に入ってきた。

「あ、ここにいたんだ。」

俺を見つけると、夏姫はやれやれといった感じでそう言う。その顔を見て、俺はなんとなくなにかあるな、と思った。いつもはクールな彼女が、今日は妙に浮かれている感じがするのは気のせいなのだろうか？

彼女は俺の前の席に座るなり、こちらを強く見つめてこう言った。

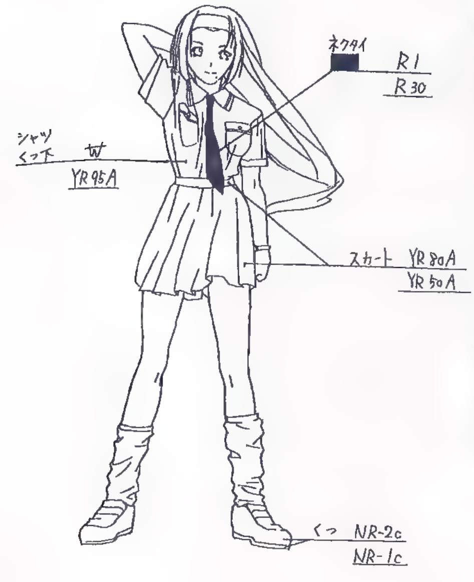
「あのさ、明日から休みだよね。…なんか、予定ある？」

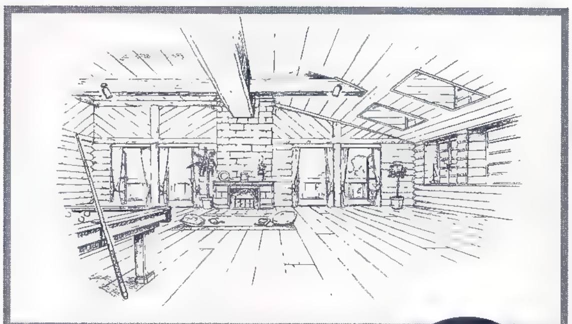
俺が特に何もないと答えると、

「ないんだったらさ、私の家の別荘に来ない」

などと、他の生徒が聞いたら大騒ぎになるようなことをあっさりと言った…！

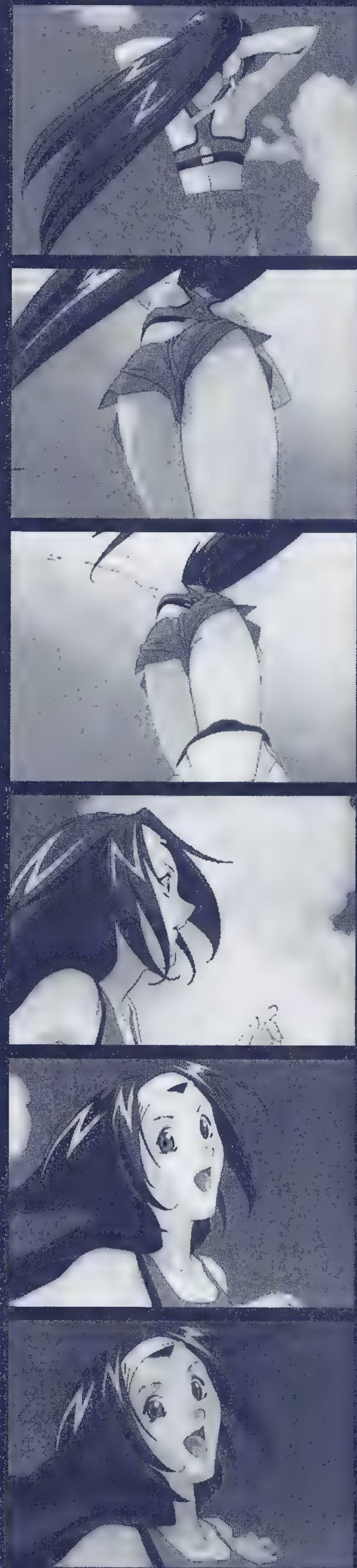
彼女は夏休みに3つ下の妹、それに2人の家庭教師と共に





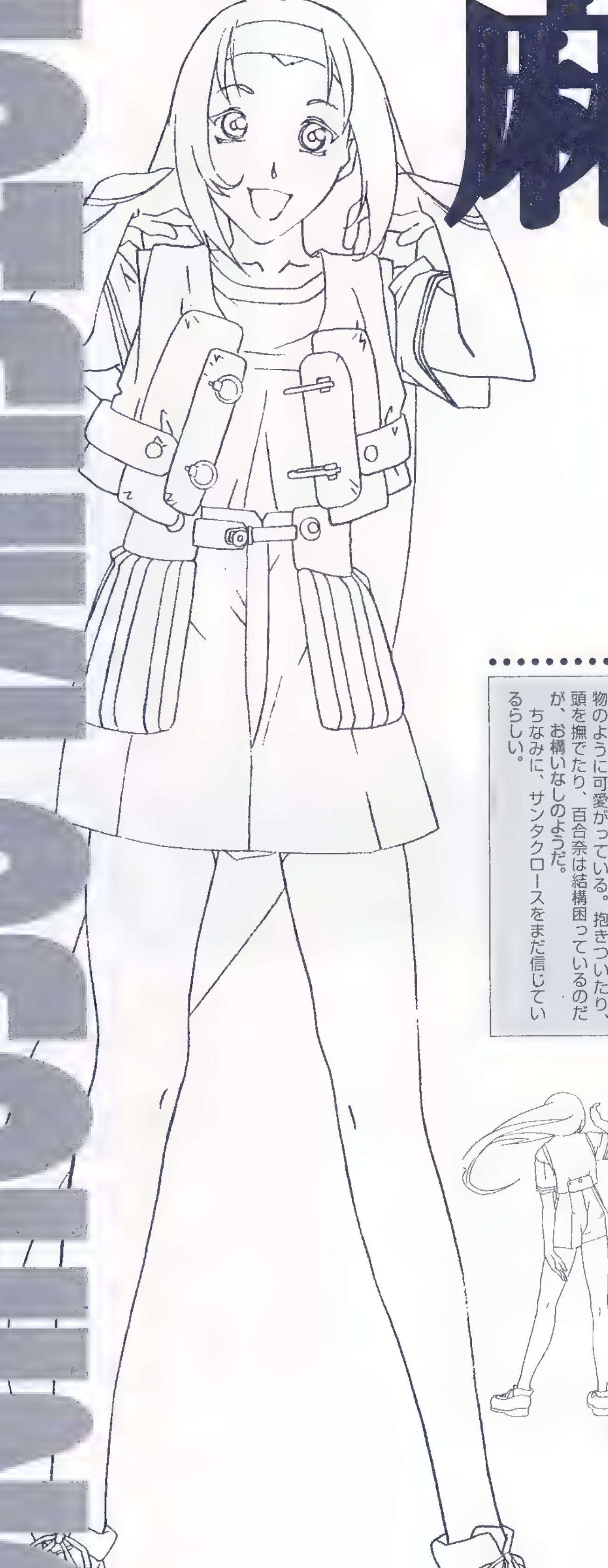
夏姫の部屋

●別荘の2階左側、百合奈の部屋と対に位置する、煙突のある場所が夏姫の部屋。
もともとは百合奈と同じ内装の部屋だったのに、夏姫の趣味でログハウス風に改装されている。
暖炉の他には、ビリヤード台と雀卓だけしか置かれていない。あくまでレジャーのための部屋なのである。



NATSUKI ASAHINA

麻比奈夏姫

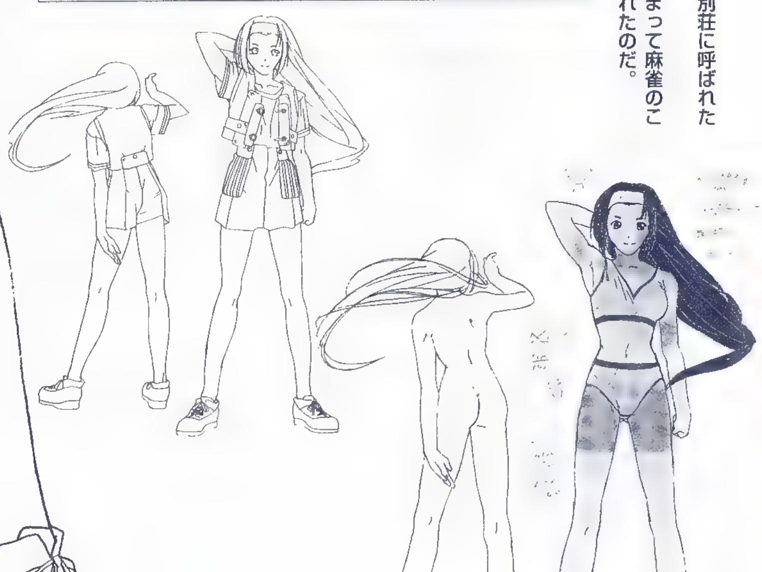


私立　龍華院高等学校3年生（18歳）
7月30日生まれ（獅子座）　血液型：O型
HIGH:167cm　B:83ｃｍ　W:57cm　H:87cm
●好きなもの：警察物のドキュメンタリー番組、妹
●嫌いなもの：地震
●好きなタイプ：頭が良くて、素直な人
●将来の夢：世界を旅して回りたい！
●趣味：体を動かすこと／ビリヤード

彼女の家の別荘に行くのだそうだ。なぜ俺が別荘に呼ばれたのか、もちろんその理由は分かっている。
なぜなら彼女が今まで俺に対する用件は決まって麻雀のこと。つまり俺は、麻雀のメンツあわせによばれたのだ。

CHARACTER

ちょっとクールな雰囲気を持っているが、実はとても暑い情熱を秘めている18歳。スポーツ万能で、通っている高校の陸上や水泳の記録を次々と塗り替えている。下級生のファンも多いらしい。
興味のないことにはまったくと言っていいほど無関心だが、自分の興味のあることはとことん追求する学者肌。これと決めたことに対しては、自分が負けることは耐えられないというかなりの負けず嫌い。麻雀も読みでウンを変えていく面白さにはまってしまい、今では自分なりに研究して打っている。早起きが苦手なので夏休みは朝寝坊が基本だ。
今はとにかく妹を愛していて、まるで小動物のように可愛がっている。抱きついたり、頭を撫でたり、百合奈は結構困っているのだが、お構いなしのようだ。
ちなみに、サンタクロースをまだ信じているらしい。









田中良より一言
RYO TANAKA'S COMMENT

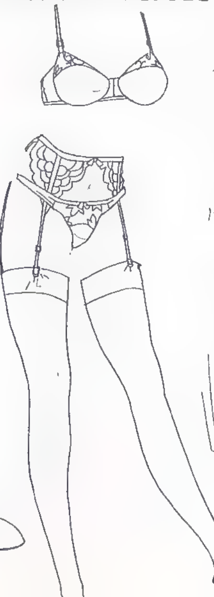
このシリーズでは今までに類を見ないタイプです。いわばハ○ヤホテルの三段逆スライド女（笑）。

脱げば脱ぐほど喜びが湧いて来る芹香。普通、負ければ悔しがるのだが彼女は違う！その表情はプレイしていただければわかるが、最初はオスマシさん→微笑み（余裕のように見えるが違うのだ）→幸せ一杯・と変化していくのである。

んで、内面はどうだって？それは作者にもわからない。無責任なコメントで申し訳無いが、理解不能な人が一人ぐらいいても良いと思いません？

蘭堂芹香

麻比奈家専属家庭教師
兼　専属麻雀教師（25歳）
2月15日生まれ（水瓶座）血液型：AB型
HIGH 169cm　B.89cm　W.59cm　H.88cm
●好きなもの．エスニック料理
　　　　　　麻雀している自分
●嫌いなもの．カエル、幽霊
●好きなタイプ．ちょっと変わった人
●将来の夢：世界に通用する雀士を育てたい
●趣味．ドライブ　人にプレゼントをすること





Story

夏の思い出は雀卓と共に…芹香先生の素敵な課外授業

蘭堂芹香との思い出

美しくて豪快な女性。それが僕の従姉、蘭堂芹香の印象だった。

芹香さんは当時学生で、大学に通うために僕の家にやって来ていた。一人っ子だった僕は姉ができたようでとても嬉しかったのを覚えている。彼女は教師になるために勉強しているのだが、本当にやりたいことが他にあるらしいとある日母から聞いた。それが、麻雀なのだ…。

そんな彼女に影響されて、僕も少しずつ麻雀を覚えていった。

そして、一年後、少しずつ実力と呼べるものがついてきた頃、芹香さんがアパートを借りて僕の家を出たのは、その頃だった。

「遊びに来てね!」と、彼女は言ってくれたのだが、変に意識してしまってなかなか行くことはできなかった。そうして、芹香さんに会う機会は少なくなったが、なぜか僕は、麻雀の修業だけは続けていた。

ゲームスタート!美女と野望の別荘へ!

夏休みの前夜、久しぶりに彼女から電話がかかってきた。家庭教師をしている姉妹が旅行に行くため、そのお目付け役として同行するのだが、男手が必要なので僕も一緒に来てほしいと言うのだ。

僕を信用しての指名だというのはとても嬉しいけど、どうして僕を選んだのかは教えてくれなかった。僕はそんなに気には留めず、安上がりな旅行、くらいの気持ちで出発したのだが…。

芹香さんが家庭教師として住み込んでいるという富豪「麻比奈家」の別荘は、目の前の大きな洋館。そこに入る前に、突然芹香さんは変なことを僕に聞いた。

「麻雀、続けてる?」

僕はお遊び程度だと答える。すると、芹香さんは笑いながらこう言った。

「ホントはね、叔父さんから聞いているんだ!相当やるんだって?」

野望に満ちた表情でにっこりと微笑む僕の従姉は、どうやら昔と変わっていなかったようだ。

「まさか、ここで麻雀を…?」



CHARACTER

本人にその自覚はないが、見た目と中身が180度違っているタイプ。一見まじめそうに見えるのに、実は野望に溢れる豪快な性格の持ち主。華やかなルックスで、学生時代はキャンパスの女王の座をほしいままにしていたが、私生活を知る者はあまりいなかったらしい。

昔は雀士を目指して各地を転々としていたらしいが、現在は麻比奈家の人間に見込まれ、麻比奈家に居候している。「綺麗でカワイイ雀士を育てるのが目的」という以外は、謎の人物である。

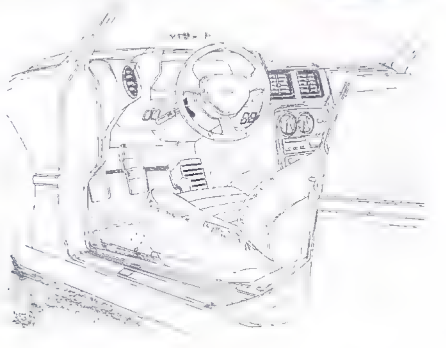
麻雀への情熱は誰にも負けないと自負していて、麻比奈姉妹にも厳しい教育を施している。だが、持ち前の頭のよさで家庭教師も完璧にこなし、麻比奈家からの信頼は厚いようである。そんなクレバーな芹香だが、実はちょっぴり酒乱らしい。



テラス

●別荘裏庭に面したテラス。2階には芹香の部屋もあるのだが、緑が多く静かなここがお気に入りのようだ。

三方を窓に囲まれているので、四季おりおりの景色が楽しめる。また、ドアを開ければ、すぐに白樺林やプールに出ることができて便利。芹香はおもに本を読んだりして、ここで過ごしている。



豊原エツ子

ETSUKO TOYOHARA

私立大2年生(20歳)
7月7日生まれ(かに座)
血液型:O型 正位:164cm
B:99cm W:58cm H:89cm



Story

出身は麻比奈家別荘に近い小さな町だが、今は大学に通っているため、東京で一人暮らし。夏の間のアルバイトと避暑を兼ねて、別荘で住み込みのお手伝いさん務めている。別荘を訪ねるプレイヤーの案内役としてゲームに登場。

RYO TANAKA'S COMMENT

シリーズ中最高の爆乳の持ち主であらせられます。顔とかは僕がもっとも描きやすいタイプの娘で愛着があります(NO1は真理なんですけどね…)。

この娘はもう見てもらった通りだと思います。特にポイントが高いのは両サイドに深いスリットが入ったスカート、これだ!本編中ではこのスリットをあまり見ることはかなわないが、いずれ何らかの形でお見せしたいと思っています。乞うご期待…。

CHARACTER

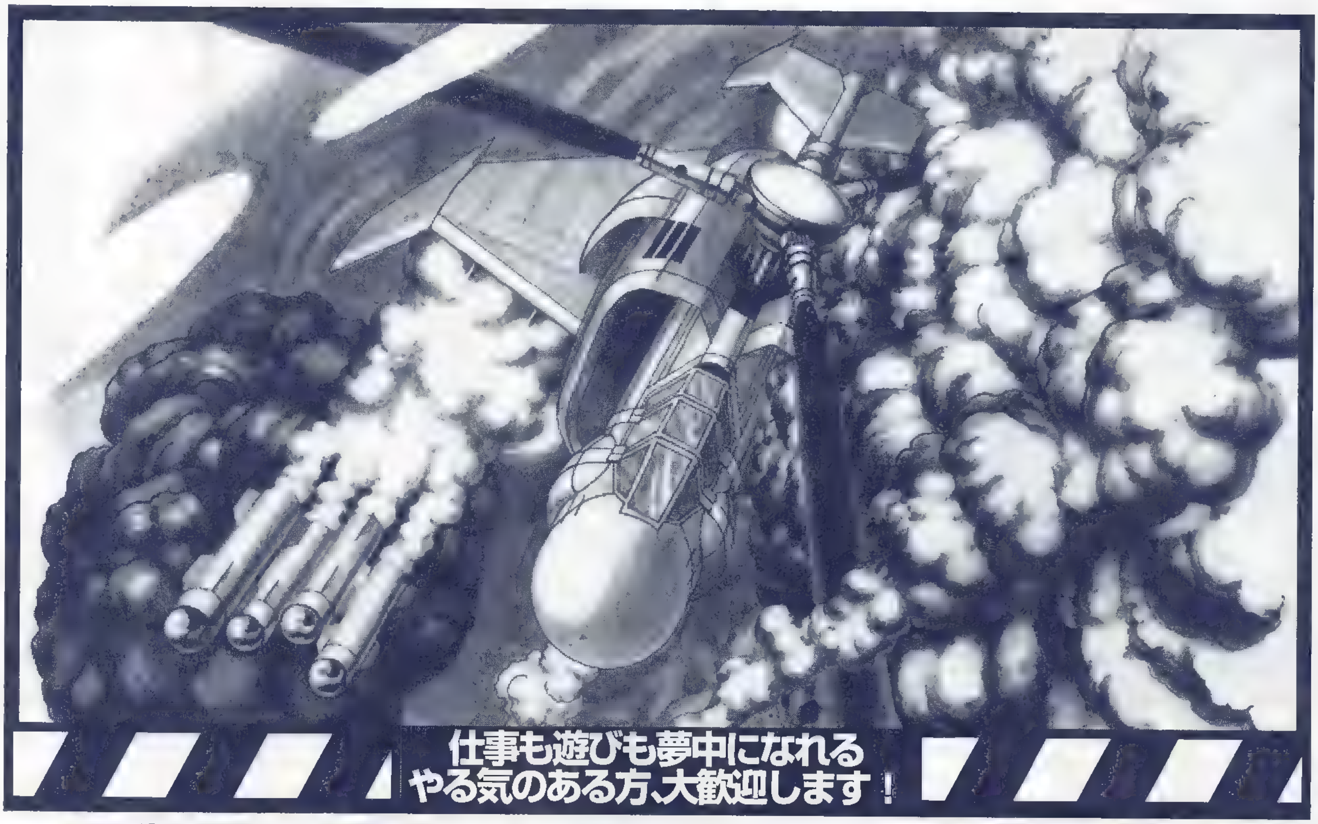
優しくて気配り上手のいいお嫁さんになりなさい。そんな言葉で幼い頃から育てられてきたエツ子は、とても気立ての良い女の子。でも、たまに羽目を外して違う自分になってみたいときもある。最近、思い切って髪を切ってみたものの、中身はもちろん変わらないので前と変わらぬ毎日を過ごしている。素直で優しいエツ子は、いまどきどこを探しても見つからないような純朴な娘なのである。

彼女の祖父がこの別荘で管理人をしていたため、麻比奈姉妹とは幼い頃から大の仲良しである。特に夏姫とはなぜかウマが合い、今もよく会っているらしい。麻雀はできるらしいのだが、いつも遠慮して卓を囲もうとしないので、強いのか弱いのかわからない。

小学校の先生になるのが夢だが、屈託のない百合奈を見ていて「中学もいいなぁ」と思っている今日このごろである。

さあ、あなたの出番です！

ゲーム開発経験者大募集!!



当社では、あのカプコンと組んで新たなプロジェクトをスタートさせます！
さあ、私たちスタッフと一緒に思う存分パワーを発揮して下さい。
次はアナタの出番です!! 今すぐお電話を！

【募集要項】

職種■正社員 ①グラフィックデザイナー　②プログラマー　③企画

資格■学歴不問20～30歳位迄の男女
①ドット絵または３DCGの経験ある方でゲームソフト開発の経験者
②C言語または68000系アセンブラできる方でゲームソフト開発の経験者
③ゲーム企画・ディレクションの経験者

勤務地■中野区新井

勤務時間■9:30～18:00　フレックスタイム制度有り
（コアタイム／11:00～16:00）

給与■経験・能力を考慮の上、弊社規定により優遇いたします。

待遇■交通費全額支給、昇給年1回、賞与年2回、社会保険完備、報奨金制度有り

休日休暇■完全週休2日制（土日）、祝日、年末年始、夏季、有給、慶弔、リフレッシュ休暇他

応募■①②は電話連絡の上、面接日時を決定。面接時に履歴書（写真貼付）・職務経歴書（書式自由）をご持参下さい。
①ご希望の方は作品（イラスト等は、カラー含む3点以上で、FD、ＭＯの場合、画像形式を問い合わせ下さい。）
③は履歴書（写真貼付）・職務経歴書（書式自由）と企画書数点をご郵送下さい。追ってご連絡いたします。
※お問い合わせ歓迎。お気軽にお電話下さい。

【会社概要】

●設立／平成6年5月　●対応機種／ＡＣ、ＰＳ
●主な作品／究極ＴＩＧＥＲ Ⅱ他

株式会社タクミコーポレーション

〒165　東京都中野区新井2-30-4　ＩＦＯビル5Ｆ

お問い合わせ・ご応募は**TEL.03-5343-3161**（代）採用担当まで

TAKUMI


ガグッ
ヒャアッ ハハアッヒヒ ヒヒヒヒィ!!
凶人!? 紫鏡登場!!
幕末浪漫
月華の剣士
EPISODE.V
藤田丈士


ヒャハッ
餓鬼とたわむれるのはそんぐらいにしといて欲しいねェ
俺様！退屈しちまうぜェ！
ヒョアッ!!



ヒヒッ!!
……オ
オ……マエ
……
…ウ…
ウ…ウォ
……
カ…
…カエ…
セ…
ヒヒッ!
?
ひゃはァ!
あァーン
あれかァ?
大事な大事な
お手々の飾り
かァン?


欲しけりゃ
力づくで来な!!


…ケケッ!!
大事な獲物をなくしたテメェはァ!!


俺様の敵じゃア
ねえェ――ッ!!!



藤田先生に励おたを!! コミゲ編集部「月華」係まで


ズズゥン
ヒャッ!!
ヒャアハハハハ
ハハヒイッ!!!
やあ——っぱ
俺様ァ!!
手加減なんざァ
性にあわねェー
ちゃあんと
殺さねェーーと
なあ——!!
!
どうでる!? 楓!!
EPISODE.V END

月を見るたびに思い出す。負けたあの日の悔しさよ……。

そんなあなたに絶対安心の攻略参考書!!

月華曙草子

げっかあけぼのぞうし

いよいよ発売日も迫ってきた月華の剣士！今回の曙草子も、ゲームを十二分に楽しむ予備知識＆開発者問答をお届けします！

発行1997.11.15
担当・田渕健康　協力・SNK

[illegible]

開発も佳境に入っている「月華の剣士」だが、早ければ今月下旬にはお近くのアミューズメントセンター、もしくは駄菓子屋の軒先のMVSに入荷される予定だ。

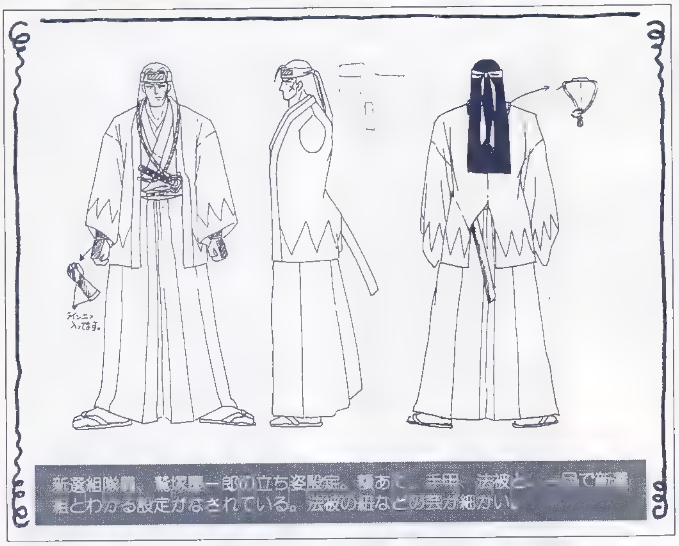
ひょっとしたらロケテストなんかで「もうプレイしたぜ！」ってな人もいるかもしれないが、プレイした人もまだの人も、完成版を期待して待ってて下さいね。

話は変わって、巻頭の記事を見てくれれば分かると思うが、「月華」には、ちょっと変わった独特のシステムがいくつか存在する。

その中でも特に目を引くのが「剣質選択」と「弾き」の2大システム。

今回のインタビューは、その2つのシステムに焦点を当てて、開発の方にコメントを頂きました。

このシステムの裏には、開発者のどんな意図があるのか？このコーナーを読めばゲームに懸ける開発者のこだわりと情熱が見える！と思われます。



新選組隊員、鷲塚慶一郎の立ち姿設定。鉢あて、手甲、法被と、一目で新選組とわかる設定がなされている。法被の袖などの芸が細かい。

「剣質選択」その心や如何に？

「剣質選択」とは、ゲーム開始前にキャラクターのタイプを決定するシステムである。

一撃必殺に重きを置いた「力」タイプ、連続技を攻めの主眼とする「技」タイプ。

キャラクターのジャンプ力や基本スピード、必殺技コマンドを同じにしながらも、2つのタイプ別に全く違った戦い方を展開できるという異色のシステムである。

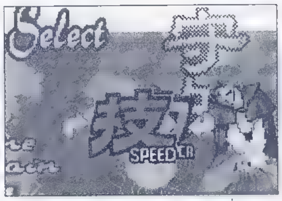
そこで、このシステムを組み込んだ意図、そして基本コンセプトについて開発者の方に伺ってみたぞ。

ゲーメスト「なぜ、剣質選択というシステムを組み込んだのですか？」

「力」と「技」の基本コンセプトは、キャラクターごとに選択の幅を増やし、遊び方に幅を持たせたいというのが一番のポイントでした。

しかし、侍魂の同じキャラでもコマンドや必殺技の中身が違う侍魂の「修羅」「羅刹」とはタイプが異なります。「月華」では、基本的なキャラクターの操作感やコマンドはそのままに、その日の気分で遊び分けができるようなシステムを目指しました。

「力」は、パワフルな一撃で相手をねじ伏せるタイプ。一方の「技」はテクニカルで連続技をバシバシ決められるタイプに設定してあります。



どちらにもメリット、デメリットがある。どっちも選んでみよう。



手数で押すか、一撃を狙うか？プレイに幅を出す剣質選択。

「弾き」の意図するところ

相手の攻撃にタイミングを合わせてボタンを押すことにより、攻撃を弾き返せるのが「弾き」システムである。

無闇に押しまくるだけでは勝てない。時には相手の出方をうかがうのも戦法である。

「勝負の呼吸は一瞬にあり」まさに死中に活を見いだすが如く、劣勢を一気に覆すことも可能なシステムである。

攻撃を弾いた後にも、様々な行動選択肢が生まれるため、より一層駆け引きに深味が出ているのも見逃せない。

このシステムがどういった意味合いでゲームに盛り込まれたのか？その点を伺ってみたぞ。



守りの要になるか？「弾き」システムに注目！

ゲーメスト「『弾き』に込められた意図はなんでしょう？」

現在の2D対戦格闘における「遊び」の要素として…、テクニックを磨く「連続技」

例・キャンセル技、コンビネーションアタック（餓狼）

一発逆転を狙える「条件付き特殊攻撃」

例・超必殺技、潜在技（龍虎、餓狼）

読み合いを楽しむ「駆け引き」

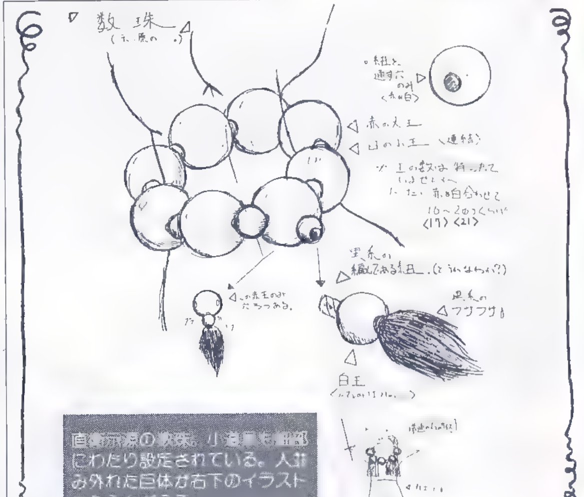
例・中段攻撃、緊急回避（K.O.F.）

…という3点が挙げられます。

この中で現在までは「連続技」「条件付き特殊攻撃」は視覚的にアピールし易かったこともあり、積極的に改良されてきたと言えますが、現在はHIT数のインフレ化やシステムの複雑化などで行き詰まり感があると思われます。

また「駆け引き」を楽しめるシステムとして、他社からも色々なものが出てきましたが、ほとんどが操作が難しく、初心者と上級者の差が激しくなるというものでした。

「弾きシステム」は極力テクニック的な難しさを排除し、「駆け引き」と「読みあい」といった部分を純粋に楽しめることを念頭に設定しました。



直衛示源の数珠。小道具も細部にわたり設定されている。人並み外れた巨体が右下のイラストからうかがえる。

明日に生かせ！

そんなこんなで、2大システムの採用意図を伺ったのだが、いかがだったかな？

このシステムを生かすも殺すも、結局は我々プレイヤー次第。開発者が盛り込んだ「遊びの幅」を最大限に生かして、自分なりのプレイスタイルを模索してみようぜい。

次回の月華の剣士も、ミニインタビュー＋特別企画でお届けする予定。お楽しみに。

移植、続編目白押し！

—お勧めのムック＆ビデオバックナンバーこの10本—



GAMEST MOOK

1 電脳戦機バーチャロン No.32 1942円
“ORATORIO TANGRAM”まで、あとわずか!!



2 電車でGO! No.82 1100円
完全移植には完全攻略！家庭用に最も早いバイブル。



3 デッド オア アライブ No.57 951円
家庭用も大ヒット。Model.2の映像でもう一度見てくれ。



4 雀々しましょ、恋こいしましょ No.70 1942円
カルト美少女ゲーム、イラスト集で、待望のカップリング！



5 ゲームヴォイス No.80 1250円
いつまでも色褪せない彼女達の魅力､もっと身近に感じてほしい。



6 同人誌マニュアル No.96 980円
君にだってできる“自己表現”!!同人誌って、こわくない。



7 コスプレしちゃえ!! No.59 951円
ちょっとの勇気と愛情で、大好きなキャラクターに大変身！

GAMEST VIDEO プロの技を身につけろ！—



8 バトルガレッガ(VT) No.27 5631円
ゲーメストビデオ屈指のベストセラー！サントラCD付きでプレミア間違いなし！



9 RAYSTORM(VT) No.30 5631円
言葉じゃ伝わらない超絶プレイ！全国トップクラスの神業を堪能してくれ。



10 X-MEN vs STREET FIGHTER(VT) No.31 5631円
ゲーメストからプレイヤーへの挑戦状！このコンボにキミはついてこれるかい!?

まだまだあるぞ！ムック・増刊ラインナップ

- 豪血寺一族2／未発表ＢＧＭ入りサントラＣＤ付き。 No.3 1631円
- スーパーリアル麻雀PV／3人娘のプロフィール＆実用音源ＣＤ付き。 No.7 1922円
- カプコンイラストレーションズ／伝説のカプコンデザインチームの記録ここにあり。 No.17 1942円
- SNKイラストレーションズ／結構露出の少ないイラストが豊富に掲載！ No.39 1942円
- SNK設定原画コレクション／線画を主に掲載｡絵の修練にはもってこいかも？ No.40 1165円
- サイバーボッツ設定資料集／デビロット姫からパワードギアまで！内容充実！ No.20 1748円
- D&D®シャドーオーバーミスタラ／今なお根強い人気を誇る｡家庭用移植も近づく！ No.34 1437円
- アーケーダー／基板を始める人への親切ガイド｡君も真のビデオゲームフリークに！ No.21 854円
- スーパーストリートファイターⅡX／ようやく陽の目を見る家庭用に是非一冊！ 増刊 1243円
- ストリートファイターZERO2／そのボリューム､ゲーメストムックの最高記録！ No.35 1340円
- ギャルズアイランド3／現在入手可能な最古のギャルアイバックナンバー｡在庫僅か！ 増刊 1243円
- ギャルズアイランド～スウィートメモリー～／副題ついてますけどいわゆる「4」です。 No.47 1243円
- ギャルズアインランド5／ギャルアイ最新刊！ 増刊 1219円
- ダライアス外伝／硬派横シューの決定版！家庭用にも役立ちます。 No.6 951円
- ギャラクシーファイト／通好みの対戦格闘｡今や超有名なボーナス君のデビュー作です。 No.9 951円
- わくわく7／キャラクターのかわいさ爆発！攻略もばっちりです！ No.63 1340円
- 天外魔境真伝／ハドソン初のアーケード参入＆初の格闘ゲーム｡今でもファン多し！ No.13 1243円
- マーヴルスーパーヒーローズ／ミュータントたちの戦いを君の手で！ No.27 1340円
- ウォーザード／カプコン初のＣＰⅢゲーム｡今うわさのタバサはこれがデビュー。 No.65 1437円
- サイキックフォース／2012もこれで安心！？はじめてのサイキッカーにうれしいこの一冊！ No.38 1340円
- スーパーリアル麻雀PⅥ／定番のグラフィック集から田中良先生の原画も掲載！ No.36 1748円
- サムライスピリッツ／今や貴重な資料の数々､ナコルル伝説はここから始まった。 増刊 1243円
- ストリートファイターⅡダッシュ／現在入手可能な最古のゲーメスト増刊｡もちろん　ダッシュの面白さも保証付き！ 増刊 1165円
- KOF'95攻略編／庵初登場の記念すべき作品｡ファンは要チェック！ No.18 1437円

記念物！歴史と伝説を築いた名作ビデオ

- 餓狼伝説SPECIAL／格ゲー黎明期の名作！今こそ再評価してほしい。 No.6 6796円
- 極上パロディウス／ノリノリのマリ姉に会える！ナレーションは今や超人気の國府田マリ子！ No.11 5825円
- ヴァンパイアハンター　ダークストーカーズバトル／ハンター全国大会の優勝者にしてヴァンパイア界の覇王､P・鈴木のデビュー作(？) No.16 5631円
- ストリートファイターZERO2／内容はもちろん､宮村優子のナレーションも要チェック！ No.25 4660円
- サムライスピリッツ／この面白さを君は覚えているかい？ No.4 6796円
- 真侍魂／衝撃の武器破壊技の数々､ド派手な演出に大注目！ No.14 4660円
- ヴァンパイア／古きを訪ねて新しきを知る…ナレーションは檜山修之。 No.12 6602円
- サイキックフォース／ソニア､ウェンディなど声優陣のボケぶりは一見の価値あり｡攻略内容はEX版。 No.28 5631円
- ゲーメストオブザイヤー1996／記念すべき第10回目のゲーメスト大賞の記録｡お買い得です。 No.32 2980円
- ストリートファイターⅢ／ライター渾身のブロッキング映像に君は神を見る！ No.36 4800円
- 鉄拳3 Act.1／勝ち残るためには負けられない｡そのために学べ！ No.37 5800円
- 鉄拳3 Act.2／進化は終わらない｡その奥深さ､未知数。 No.38 5800円

※上記商品は全国の書店店頭にてお申し込み下さい。　※価格はすべて本体価格です。

ゲーメストムック常備店　すばらしい本屋さん132軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西4丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●アニメ&ゲームショップ　めっか
北海道札幌市西区琴似1条4-2-12
イチタビル2F
TEL.011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島県本町1-21
TEL.0245-23-0366
●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8818
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　1F
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル1F
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル
TEL.03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16KHビル1F
TEL.03-3458-1430
●ヤマギワソフト館6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田NTビル
TEL.03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富ビル1F
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
TEL.03-3462-2704
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野南高ビル1F
TEL.03-3833-3411
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
TEL.0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
TEL.0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
TEL.0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
TEL.03-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア1F
TEL.03-5361-3301
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野区吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックセンターリブロ町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店6,7階
TEL.0427-26-0570
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西1号館B1
TEL.03-3984-0018

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
TEL.025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル2F
TEL.025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル1F
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区集人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区集人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
TEL.075-221-0348
●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5F
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール4F
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3F
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
TEL.0886-26-6368
☆明屋書店
愛媛県伊予市来漢1196-2
TEL.0899-82-5522
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

(*このリストは平成9年11月現在のものです。
☆印は今回新規加入されたお店です)

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

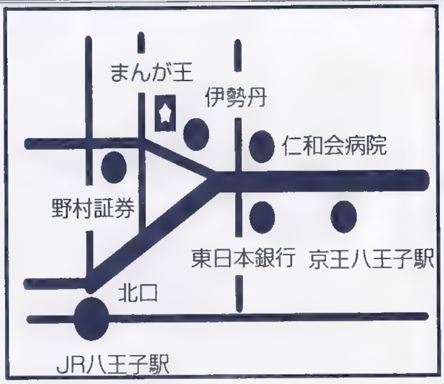
(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・渡部貴幸
TEL.03-3283-9326

ゲーメストムック常備店「すばらしい本屋さん」

今月の本屋さん：まんが王八王子

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL 03（3293）9326



営業時間 10:00～21:00（年中無休）

●お店からひとこと
当店はJR八王子、京王八王子駅両駅から徒歩5分、ヨドバシカメラ側にあります。昨年7月にリニューアルし、店内も広く明るく、見やすさ抜群！コミック、雑誌だけでなく、ゲーム攻略本、CD、MTG等も豊富に取り揃え「品切れゼロ」をモットーに努力中です。現在は通信販売も開始。詳しい受付方法は、ゲーメストの広告ページでご覧ください。また、11月30日には「OVA下級生」のイベントを開催します。ぜひ来てね！

●お問い合わせ先
〒192 八王子市東町1－10
電話 0426（45）9121



狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して ゲーメストに名前を載せよう！

10月5日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	2,243,300	やっぱり彼氏募集中!! 毎号のってる　RAY	ALL
2	ポケットファイター（レイレイ）	2,199,600	S.Iさんすごくすごく好きですー。EMJ	ALL
3	ポケットファイター（モリガン）	2,043,900	よーへー	ALL
4	ポケットファイター（ザンギエフ）	1,483,800	KNK	ALL
5	ポケットファイター（ケン）	1,466,600	って言えたら楽ですねー。　EMJ	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（主人公チーム）	440,670	BAB	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（主人公チーム）	490,600	こんなモノなのかー? BAB	ALL
8	バーチャファイター3tb（ラウ）	5'37"04	RAY	ALL 3本設定

通信欄　●ポケットファイターが割と人気。かわりにハンター2とセイヴァー2がイマイチ。2とか3とか続きモノは今時はやらないのかねぇ。MTGにハマって早2年。新しいエキスパッション発売のたびに金欠に悩まされる毎日…。あ、デュエル仲間募集中です。店員上野まで

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1　TMビル1F　☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ラムダ）	29,454,000	T³－TBC	ALL　3面ハクの12万落ち　㊇
2	Gダライアス（ミュー）	28,411,140	栗田ぽんにゃく	ALL　㊇
3	Gダライアス（ニュー）	36,149,360	T³－キン肉万太郎	ALL　㊇ ヌジャ²
4	MSH vs SF	2,208,800	H・KODA	ALL リュウ、春麗
5	ブレイカーズ	18,075,300	TAD	ALL SHO使用
6	バーチャストライカー2	＋16	OLE－平正太郎	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,766,900	あしたもゲンキなメンバーズ	ALL　18連鎖 鏡　魅羅使用
8	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,943,270	ウッズ先生今月も三茶でまったり㋩	ALL　⑬連 5面1111万

通信欄　●ロストワールド・デラックス筐体が1プレイ50円です。スコアアタックが熱いので是非やりに来てください。吉村君はNEO Mr.Do！の全一を今になって恥に思っているそうなので誰か更新してあげてください。　by　店員A

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（餓狼伝説チーム）	650,600	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	アドヴァンスト ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（サイコソルジャーチーム）	623,300	MIA	アドヴァンスト ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（クラーク、庵、テリー）	460,500	YSA	アドヴァンスト ALL
4	ポケットファイター（レイレイ）	2,280,900	「CODENAME」isMr－M.X	ALL
5	MSH vs SF（ウルヴァリン&豪鬼）	2,538,400	Y.UFK.J	シャドウ乱入 ALL
6	MSH vs SF（リュウ&豪鬼）	2,054,900	苫っ子 K.K	メカザンギ&ベガ乱入　ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,320,100	MIA	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2（レイレイ）	1,032,800	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL

通信欄　●KOF'97まだまだ人気絶好調です。Vセイヴァー2、Vハンター2、対戦盛り上がっています。スコアーも好調、全台1プレイ50円、みなさんぜひゲーキンへスコアー出しに来てください。カプコンシークレットファイル取扱ってます。　by㊄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	1,971,500	XXX	ALL
2	ポケットファイター（さくら）	1,729,600	NHK	ALL
3	ポケットファイター（ダン）	1,621,700	NHK	ALL
4	ポケットファイター（豪鬼）	1,509,800	GOU	ALL
5	ポケットファイター（フェリシア）	1,463,300	CPS	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	821,000	CPS	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	591,900	CAP	ALL
8	バーチャファイター3tb（ジャッキー）	2'34"84	ZST	ALL

通信欄　●寒い、、、寒いね。逃げタイムオーバー喰らうくらい寒いね。えっ、中山峠に雪降ったって?あ、そ、、、ふう。あのね、まだ10月入ったばっかなの。世間一般ではまだ秋なんだよ。何で俺がこんな寒い思いしなきゃだめなの?暖房入れていい?ダメ?あ、そ、、、ふう。

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	14,187,830	那須川	1cALL
2	MSH vs SF（リュウ&さくら）	1,428,000	R.F	1cALL
3	MSH vs SF（リュウ&ケン）	1,304,600	R.F	1cALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（餓狼チーム）	363,600	T.K	1cALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	480,900	MIN	デミトリまで
6	ストリートファイターII（ケン）	1,338,700	ガレッガ買って家でウハウハな生活!.BLT	1cALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（怒チーム）	680,700	SHF	1cALL
8	電車でGO.	154.5km	MAK	山手線 1cALL

通信欄　●もう…だめっす…。　㋕

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（レイレイ）	2,554,200	STL　てつや君	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（餓狼チーム）	662,800	広末涼子を極めし者 R.HFS.N君	ALL
3	マジカルドロップII（ひたすらモード）	23,832,456	Y－T	レベル80 名人
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	8,447,040	アロハいち号君	7面
5	ストームブレード	2,873,040	アロハいち号君	2周ALL（2号機使用）
6	鉄拳3（ブライアン）	1'38"76	BLS	ALL
7	鉄拳3（平八）	1'57"05	BLS	ALL
8	鉄拳3（リン・シャオユウ）	2'25"88	STL	ALL

通信欄　●ゲームはバンデット◆苫小牧駅前店は年中無休営業中だよ。ゲームの達人よ来られたし。某店長はVF3tbで特訓してます。たまには乱入してOKだよ！メチャ強い?但し、KOFは全然モノにはなりませぇん。さあ冬だ、スタッドレスタイヤ購入せにゃあかん！

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（オミクロン）	42,921,880	LAY	1cALL
2	GダライアスVer2	4面	多数のGダラーのみなさま（一軍昇格狙い）	パターン作りまだまだ不完全
3	MSH vs SF（リュウ・チュンリー）	2,504,700	H.KODA「ラーメンの一平!」	1cALL
4	鉄拳3（ポール）	1'03"43	TSU「つ」と読む 5ミスでボロボロ♡	1cALL
5	鉄拳3（ブライアン）	1'35"93	G	1cALL
6	鉄拳3（オーガ2）	2'12"46	G	1cALL
7	鉄拳3（仁）	2'22"68	雷仁TSU 11ミスでボロボロ♡	1cALL
8	ファンタジーゾーン	28面	HE	1c

通信欄　●今、シューターの間ではGダラ2のハイスコアで、一軍への昇格を狙ってるようです。我こそは！と思っている人はぜひパレスに来てください。レゲーコーナーもALLナムコを予定してます。　by　一担当君

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,180,800	ヌルいねぇ!by店長 Bug	レイレイ 8人目まで
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,495,200	おやじ	1c ALL みきはっとムック
3	キャプテンコマンドー	206,220	大日本回せ回せ党会長 JOE	ジェネティー 残×2設定ALL
4	イーアルカンフー	481,600	OGP	ステージ14まで
5	Gダライアス	22,190,240	WKI	㊇　クリオネ青 1cALL
6	バトルガレッガ	13,611,680	那須川	ゴールデンバット ㊇ラストまで
7	怒首領蜂	126,218,260	ぬるぬる LSD	C－S　2－4 486HIT
8	ニンジャコマンドー	383,830	ZAC	4面まで ジョー使用

通信欄　●仙台エフワンのS.F氏来店ありがとうございました。ガレッガー同で参考にさせてもらいます。最近、遊べるゲームがやっと増加してきました。オールジャンルOKだと思います。あとは、プレイヤー次第かな。精進するべし!!　店員BLT

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,857,000	カレン	モリガン ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2	640,500	ウリナン	デミトリ ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2	893,000	LFY	ジェダ ALL
4	MSH vs SF	1,736,900	NAO	ウルヴァリン&サイクロプス　ALL
5	バトルサーキット	22,526,100	MUN	ピンクオーストリッチ ALL
6	バーチャファイター3	4'52"42	MNT	ジェフリー ALL　3本
7	バーチャファイター3	4'32"92	K.D	ジャッキー ALL　3本
8	Gダライアス	21,464,410	TAH	「ν」 ALL

通信欄　●毎月最終日曜日は12時からビリヤード大会開催してますので、腕に自信のある方からこれからはじめる方々の参加者おまちしています。

AMパーク　テクノ琴似

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

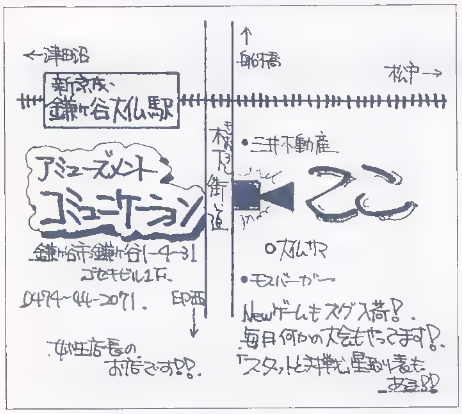
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	618,700	TMN頭文字G	アテナチーム使用 1coinALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,403,400	ASI　SNK	フェリシア使用 1coinALL
3	鉄拳3	59"60	スネーク	ポール使用 1coinALL
4	MSH vs SF	2,654,500	H.KODA	リュウ、チュンリー使用ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,914,000	君は!!蒼き死神と戦場を駆ける!!	双角使用 1coinALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	923,500	愛のふにて悪しき空間を断つ!!	庵チーム使用 1coinALL
7	ブラッディロア	4'10"16	ぷるんぷるん丸	アリス使用 1coinALL
8	ティンクルスタースプライツ	2,544,812	駒内まこと「Hマン出撃だ」	ティンカー使用 ALLクリア

通信欄　●当店では、これからもいろいろなゲームイベントを開催していきますので、これからもみなさんよろしくお願いします。　by　マジック・ザ・ギャザリング好きの上田

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (フェリシア)	2,084,400	H.M	ALL
2	ポケットファイター (モリガン)	2,098,600	H.M	ALL
3	ポケットファイター (タバサ)	1,564,000	F.H	ALL
4	ポケットファイター (レイレイ)	1,769,800	H.M	ALL
5	ポケットファイター (ケン)	1,541,000	THE 狼の凌を広めようの会	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,742,900	U.T	ALL リリス
7	Mr.Do	200,800	F.H	16R
8	パズルファイターⅡX	276,600	U.T	ALL リュウ
通信欄	●AMショーへいった方々、おつかれ様でした。かくゆう私も4日間連続で有明へ足を運び大変でした。全体的に、プリント系か多くビデイゲームが少なかったかな?と思いました。 個人的には、私立ジャスティス学園が楽しみです。　担当団の字			



サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]ァー2	2,045,700	K.YCTSUNA	1コインALL 大熊店
2	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,310,500	H.S	1コインALL 浪江店
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,981,200	T.H	1コインALL ネオジオ 船引店
4	ポケットファイター (フェリシア)	1,305,100	大内ヘッジホック	1コインALL 大熊店
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (チョイ、テリー、アンディ)	478,100	マチャミ ヘッジホックの友達	1コインALL 大熊店
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、キム レオナ)	501,800	ABE	1コインALL ネオジオ 浪江店
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、ユリ、マイ)	420,300	暴走列車 (途中下車無効)	1コインALL ネオジオ 船引店
8	怒首領蜂 (B－TYPE)	291,632,410	BEE	2－6(C－L) 大熊店
通信欄	●ネオジオプラザ浪江店、船引店ともに店内をリフレッシュしてお客様のご来店をお待ちしております！浪江店はポリスターズ、怒首領蜂、1945Ⅱ、Gダライアス2などシューティングも多数とりそろえておりますので、ぜひ一度ご来店ください。 by 店			

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (ビクトル)	654.00	ェっ?	ALL(9人)
2	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	775,700	あっ僧呂	ALL
3	バーチャファイター3 (パイ)	2'36"93	エルフ休業ドワーフ修業中 和泉(見習い)	ALL
4	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,310,500	綾崎若菜に♡ しん太	ALL
5	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,940,700	蜂に首っ丈 AKI	ALL
6	バーチャファイター2 (アキラ)	1'41"30	セッキイⓒ	ALL
7	アルカノイド リベンジオブドゥー	1,118,560	祝アルカノイド復活 MAK	ALL
8	R－TYPE	1,420,600	X－JAPAN突然の解散㊢ T・B	2周ALL
通信欄	●みんな怒首領蜂しに街のほうへいって、スコアほとんとでませんでした。　店8個埋めたけど、新作いいのがないので、来月からのスコア心配です。営業時間が変わりました。開店は岩間のおじさんの気がむいたときで、閉店は10時ごろです。　by エルフやる気なし夫			

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,353,700	O.T	リュウ 1cALL
2	ポケットファイター	2,225,000	H.A バーチャ3tb入りました。来てね	1cALL モリガン
3	ストライカーズ1945Ⅱ	848,900	HIA 中国龍Ⅱ、1cクリアできるの?	F5U 1－7
4	MSH vs SF	3,172,600	T.T	1cALL リュウ、ウルヴァリン
5	鉄拳3	1'48"05	HIA KATへ麻雀やるから帰って来い!.	1cALL 平八
6	怒首領蜂	69,187,050	PON	2－4 タイプC ショット強化
7	ストリートファイターEXplus	2,678,700	T.T	1cALL ゴウキ
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	674,700	O.T	1cALL テリー チーム
通信欄	●9月27日のメスト杯、ヴァンパイアセイヴァー予選大会の優勝は、東京から参加の細沢さんのデミトリでした。全国大会がんばってください。P.S.これからも大会、イベント等をやりますのでみなさんの参加をお待ちしています。　by 店長、店員一同			

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (いぶき)	2,401,400	ポウ	1コイン ALL
2	ポケットファイター (モリガン)	1,686,300	渡辺	1コイン ALL
3	ポケットファイター (レイレイ)	1,090,700	リンリン	1コイン ALL
4	MSH vs SF (リュウ、ケン)	1,754,900	真	1コイン ALL
5	MSH vs SF (リュウ、サイクロップス)	1,211,300	EMI	1コイン ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,122,600	YUKIBE	1コイン ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、レオナ、舞)	603,300	渡辺	1コイン ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,303,400	MIRAGE	1コイン ALL
通信欄	●今回はスコアの申請が少ない中、カプコンのゲームがガンバッテました。新作が続々入荷の秋は、好きなゲームがわかれるようです。楽しんでスコアの記録をのばしましょう。			

Newパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ねらってチュー	1,052,720	ZAC Ristar	ALL 10面42万
2	MSH vs SF (ウルヴァリン・リュウ)	4,490,700	YAM	ALL 乱入×1
3	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,009,500	CKDF=D－K	ALL 1ミス 乱入×2
4	鉄拳3 (吉光)	48"38	カニ喰ってパワーUP SPD－	ALL 連同 予0'37
5	鉄拳3 (ブライアン)	1'11"41	もう5回もいきました MAY－SKO	ALL 連同 予0'57
6	鉄拳3 (シャオユウ)	1'11"98	GIMMICK	ALL 連同 予0'57
7	鉄拳3 (ファラン)	1'47"16	TAC	ALL 同連
8	鉄拳3 (木人)	1'47"78	SIG	ALL 同連
通信欄	●NLB－ALT－た氏、ZFC－FCM氏、ああえじーふ－氏、う牛氏、よか多数の方々の遠征、来店おありがとうございました。またの来店常連一同心よりお待ちしてます。　常連代表 みにやぢゆき③			

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1－8－3　エクセルビル1F　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λ)	25,376,350	IKA	ALL 連付き
2	Gダライアス(μ)	29,968,220	PON	ALL 連付き
3	Gダライアス(ν)	35,971,030	IKA	ALL 連付き
4	Gダライアス(ξ)	14,101,600	871	3－2 連付き
5	Gダライアス(ο)	40,481,840	猫缶ジャッキー	ALL 連付き
6	スーパーストリートファイターⅡX	2,096,900	RUU	キャラ リュウ
7	トップスケーター (EASY)	686,022	BUB	キャラ J
8	トップスケーター (HARD)	396,137	BUB	キャラ J
通信欄	●知らないようで知っている別名つくば格闘ゲーム養成虎の穴と言われているアムス・ラボ現在盛り上っている対戦ゲームはスパストⅡX、V・セイヴァーその他レトロゲームのストⅡダッシュ、GダラVer2も新たに加わり電車でGO！の日が毎週土日にあります。			

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	Gダライアス (μゾーン)	22,639,500	"久々の更新"TEF	連付 ALL ノーミス
2	Gダライアス (λゾーン)	19,904,550	猫好MSK	連付 ALL ノーミス
3	バーチャファイター3tb	4'13"09	"To Heart?" NHK	ALL カゲ×3
4	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	949,300	"マルチの頭をなでる会の敵だ?"NHK	ALL
5	MSH vs SF	2,111,400	Free－YAS	ALL さくら有&ウルヴィー
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	631,800	あおい紫	ALL ストレート アドバンスト
7	バトルガレッガ (ガイン)	15,019,070	マルチの頭をなでる会会長・犬	ALL ボム連付
8	わくわく7 (まるるん)	16,798,900	"ちょっと更新" NHK	ALL
通信欄	●ヴァンパイアセイヴァー全国大会の結果はどうだったでしょうか。KING氏の活躍を祈っております。●しかしAMショーでは格ゲーの続編が多かったようです。その中でもバトライダーには非常に期待が大きいです。●とりあえず俺も頑張ってくるぜ!!　by Ⓣ			

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (レイレイ)	2,031,400	HSD	1c ALL ノーマル
2	ポケットファイター (フェリシア)	2,001,600	どっKA－N(肉球) まだいける	1c ALL ノーマル
3	ポケットファイター (春麗)	1,869,500	YSR－KAN まだいけるハズ?	1c ALL ノーマル
4	Gダライアス 連有	28,611,020	BLK－VEG	ZONE「λ」 ALL
5	Gダライアス 連有	35,799,600	TSR－AXE	ZONE「ν」 ALL
6	Gダライアス 連有	41,890,000	K・M	ZONE「ο」 ALL
7	トップスケーター (SECRET)	721,789	OGU	1c ALL Ken
8	トップスケーター (EASY)	845,601	TEO－鉄	1c ALL アッシュ
通信欄	●BLK－VEG氏、ご来店ありがとうございました。次はこちらから遊びにいきます。そのときはまたお話ししまひょ。●YSR氏より　最近スコアが出ないようで担当者がこまってますスコアを出しに来てください。			

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,592,100	DDG スターブラチナ	ALL
2	MSH vs SF [illegible]	2,248,200	OST会 二郷支部長	ALL
3	MSH vs SF [illegible]	1,928,500	カレークック	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (サイコソルジャーチーム)	633,200	NL	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (97スペシャルチーム)	376,900	Y.TことK.O withポルコ	ALL
6	鉄拳3 (ポール)	1'23"88	JHA局長	ALL
7	鉄拳3 (シャオユウ)	2'44"81	JHA新メンバー	ALL
8	達人	26,088,540	今はなき東亜プランにささげる	AREA 999
通信欄	●当店の常連ハイスコアラーの方々のほとんどが学生さんということで、ハイスコアがピンチです。近くに潜んでいるハイスコアラーの方々、陽のあたる場所に出てみないかい?㊥　今がチャンス！陽にあたれ！①			

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (アテナ、[illegible]、キング)	554,000	M.H	1cALL
2	ポケットファイター (レイレイ)	1,040,600	Y.H	1cALL
3	鉄拳3 (吉光)	1'33"20	S.M	1cALL
4	バーチャストライカー2 (ブラジル)	+15	K.O	1cALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	848,000	Sサムライ	1cALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2 (デミトリ)	673,500	さまようヨロイ	1cALL
7	[illegible] (サスカッチ)	621,100	Yas	1cALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2 (オルバス)	601,700	Yas	1cALL
通信欄	●スコアラー募集中です。			

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ⑪ヤシロ・アテナ・チ.ノー	449,400	寺西	エクストラ ALL
2	鉄拳3（キング）	3'10"96	K.Y	ALL
3	鉄拳3（ブライアン）	3'29"70	K.Y	ALL
4	ストリートファイターⅢ（リュウ）	1,939,300	K.Y	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	592,200	N.Y	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	733,300	K.Y	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	751,400	K.Y	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	763,600	K.Y	ALL

通信欄　●バーチャ3tb入荷しました。モジモジ君が対戦で使えないのは残念である。TKN君就職&AXL君内定おめでとう。ときメモトレーディンクカードVol.2を6箱買ったが、まだ2枚出ない。コナミよ俺を殺す気か？明大前のW君、金返せ。　by　丹下　卍血桜

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb	2'17"78	HCU	アキラ 1cALL
2	バーチャファイター3tb	2'49"62	ROZ	アキラ 1cALL
3	バーチャファイター3tb	2'25"32	SBU	カゲ 1cALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	501,100	ROZ	餓狼チーム 1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	510,200	ROZ	ヤマザキ　テリ イオリ1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	622,700	URU	アテナ、マリー、テリー、1cALL
7	コラムス'97	4,136	ハジメ名人	147レベル
8	マジカルドロップⅡ	9,999,999	URU	すごろくモード 1cALL

通信欄　●本日行われたヴァンパイアセイヴァーの全国大会予選は、久しぶりにエキサイトしました。代表に選ばれた方、がんばってください。また、待ちに待ったVF－3tbが、対戦台で2組入荷しております。対戦相手を広く求めておりますのでよろしく。

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ZONE－ν）	31,557,310	ぽんのうはばくはつ先生	ALL　連付き カメ150万落ち
2	Gダライアス（ZONE－λ）	29,662,220	ユング	ALL　連付き
3	怒首領蜂（C－TYPE）	425,969,150	S・A・T	2－7　連付き SHOT強化
4	閃激ストライカー	893,385,540	SSB－MAYAMI	ALL　連付き 残機×1
5	ライデンファイターズ（スレイブ）	47,862,050	STF－桑名寛之	ALL　連付き
6	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,708,400	超好き姫宮アンシー	2－5　連付き
7	鉄拳3（ジャック）	1'21"13		ALL
8				

通信欄　●9月28日に開催されたセイヴァー全国大会予選、結果報告～
当日、320人にも及ぶ、闇の住人共が集まり、10時間に渡る予選が繰り広げられました。優勝したのは、スーパーアジア改めメタルキューコンマン。（魚使用）　決勝大会も頑張ってくれたまえ。

AMファクトリー・タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,948,180	BHⅡさえ妥協しなけりゃ1500万!TAK(w)	ALL　連付き 鳥　290万
2	マジカルドロップⅢ（サン）	7,709,282	当然バグなし! ZAc－Ristar	すとーりーふつう BP止5面490万
3	ストリートファイターⅢ（ショーン）	3,201,800	やったぜオヤジ! BEEイ！	ALL S.A：ドウ.ースト
4	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	2,514,400	LDM－MGR－Yu	ALL 朧なし
5	ポケットファイター（レイレイ）	2,806,600	TMS－WNX－までお	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,245,100	オムロハンリ?	1－8　連付き
7	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,105,100	ナム!	1－8　連付き
8	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	963,100	TMS3－ぱちった♥－EGOリン©®	1－8　連付き

通信欄　●当店のホームページ祝10000HIT！これもみなさまのおかげです。これからもハイスコアや隠しキャラコマンドなどを一早くみなさまにお伝えしていきます！http://pweb.aix.or.jp/~akina-ku/みんなみにきてねー！まるしげ人気↑

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	17,513,700	SOE	
2	対戦とっかえだま	3,827,400	Y・O	ウパ太、最終面21連鎖
3	スカッドレース（ニューバージョン）	2'26"77	D・H	中級コース タイムアタック
4	スカッドレース（ニューバージョン）	2'04"66	S・R	初級コース 昼タイムAT
5	マジカルドロップⅢ	5,313,938	NOK	ALL
6	マジカルドロップⅢ	54,533,224	T・D	超人 むずかしいコース
7	ライデンファイターズ	44,083,780	STF－桑名寛之	ALL・スレイブ
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	573,200	J・S	ALL 使用チーム等不明

通信欄　●スカッドレースニューバージョン中級コースは、D・H君が26秒台突入。全国一の座を守れ！さて、秋の新作も一通り入荷しました。ギャロップレーサー2で走るもよし。ポケットF、セイヴァー2にはまるもよし。　by T・E

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	18,458,800	のんちゃん深名線は? ISG-SVX	ALL 残5ボ5 氷なし　2P側
2	ストライカーズ1945Ⅱ（F・パンケーキ）	1,567,300	RVS－RHF	2－2 1周　124万
3	バブルボブル	3,325,810	ELM	62R
4	怒首領蜂（Aタイプ）	388,512,680	素人シューター MSA	2－7火蜂 体力あと少し
5	怒首領蜂（Bタイプ）	264,936,960	素人シューター MSA	2－6まで
6	1942	11,782,840	ナイトーさんっ! 東河えるむ	ALL
7	スーパーバレーボール91	128,420	穴埋なのです SVX	ALL女子 トータル失点2
8	MSH vs SF	1,018,300	貧乏シューター ABS	メカゴウキ 隠しキャラ有

通信欄　●当店のコミュニケーションノート"GPN"がもうすぐ100冊目になります。みなさまぜひ一度みに来てください。（もちろん記入も）ハイスコア申請受付中！OLDゲームの申請も、OKっす！
フランスへ！この文がのる頃はどーなっているのか!?

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,312,980	謎の人	ゾーンν㊥ アイアンホーク
2	ポケットファイター	1,624,300	EKA	ALL　さくら
3	ポケットファイター	1,610,000	EKA	ALL　モリガン
4	マジカルドロップⅢ	22,547,520	AMN	ひたすらモード ふつう　25連鎖
5	ロストワールド	264,220	XWW	1COIN
6	ヴァンパイアセイヴァー2	882,600	MAK	ALL　モリガン
7	ヴァンパイアセイヴァー2	826,900	へたれ小島	ALL　モリガン
8	ストライカーズ1945Ⅱ	503,400	USO国立電車	1－5 ライトニング

通信欄　●最近シューティングが熱いっス！当店でも常連さんたちの間でスコアアタックが盛り上がってきたっス！これを期にシューティングコーナーをつくろうと思ってるっス！近辺のシューターのみなさん当店のへたれスコアに喝をいれに来てくださいっス♡　押忍

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（豪鬼）	1,229,600	ちょいな	ALL
2	ポケットファイター（モリガン）	1,492,300	ちょいな	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（中国チーム）	602,700	R・B	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス）	898,000	.CQ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2（リリス）	901,200	じゅんいちろう	ALL
6	ヴァンパイアハンター2（モリガン）	843,800	GST	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	943,300	nWo	1－8まで
8	Gダライアス	10,807,740	TTS	νゾーンまで

通信欄　●当店も10月で3周年となりました。今まで御来店くださったお客様にこの場を借りて改めてお礼を申し上げます。デーモン閣下を見習って10万年ぐらいはがんばりたいと思っておりますので、これからもよろしくお願い致します。　by　店員J

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,448,000	M.I（道）	ALL　モリガン
2	ポケットファイター	2,487,700	I♡LOVE虹野	ALL　レイレイ
3	バーチャファイター3tb	3'08"28	あかいあおい	ALL、ジェフリー、ウルフ、桑
4	鉄拳3	1'29"95	あかいあおい!かかって来い!byUME!	ALL、ヨシミツ
5	ヴァンパイアセイヴァー2	1,219,800	M.L.L.LOVE	ALL　かくし2人 モリガン
6	ヴァンパイアセイヴァー2	967,800	ふんばれ、森山君 NEO	ALL　かくし2人 ジェダ
7	鉄拳3	2'11"85	UME	ジュリア　ALL
8	バーチャストライカー2	+12	あかいあおい、かかって来い!byジジーコ	ENGLAND:ALL 得点13　失点1

通信欄　●多分常連のウメです。最近、鉄拳3が熱くない！あかいあおいこと、テルくん!!もっとプレイしようぜ！たかしもレイウーロンで対戦だ。VF3tbかなり対戦つよいです。僕は勝てません。VFと鉄拳、強いと思う人、対戦しましょう。では、アルファで…

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	36,123,230	コンビニカゲ?	ALL o 2P使用
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	595,300	AKITO	ALL　アテナ マイ　イオリ
3	アルカノイドリターンズ	405,280	TMZ－AKI	ST35
4	バーチャファイター3tb	2'05"14	tbはちょっと・・・ 殺助	カゲALL シングルモード
5	バーチャファイター3tb	2'08"25	板橋ファンだ 誰でもかかって来い!	ジェフリーALL シングルモード
6	バーチャファイター3tb	2'30"56	レジェンドオブボール 崩拳地獄モード始動	ウルフALL シングルモード
7	バーチャファイター3tb	2'40"90	弾丸ラウさん　タカとウルフはカンベンです	アオイALL シングルモード
8	バーチャファイター3tb	2'42"48	魔神ラウさん　たまには顔だしてください	アキラALL シングルモード

通信欄　●9月28日に行われた鉄拳3.3on3に参加してくださったひばり鉄拳軍団、中目黒鉄拳衆、サタファンの松本様その他、多数のみなさんありがとうございました。11月23日にまたもや鉄拳3の3on3があるのでよかったら来てください。30日はストⅢ大会やります。

読者オススメの
ゲーセンマップ募集中です！

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	409,974,900	SAT	C－S　2－7
2	19XX（ライトニング）	19,128,000	RCA－NST	㊥5面100個 ALL
3	忍者くん阿修羅の章	3,816,450	げっしー	㊥　86個
4	バトルサーキット（A・グリーン）	31,788,300	MUR－T・K	ALL　残×1 5069枚
5	Gダライアス（ν）	36,366,810	はっしー	ALL　㊥
6	Gダライアス（o）	49,080,270	T³－TKZ	ALL　㊥
7	Gダライアス（μ）	30,374,670	NST－柳沢	ALL　㊥ 残×3
8	鉄拳3（平八）	1'43"80	SUW	ALL

通信欄　●シューティングゲームコーナーが充実及び増殖中です。もちろん連付、ALL1プレイ50円です。新しい物から古い物までリクエストがあれば入荷致します。シューティングファンの方、お待ちしております。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス SUPER HAWK・ZONE−γ	33,457,420	K・M ㊙	連付き ALL
2	Gダライアス Ver.2 ZONE−γ・RON−HAWK	30,839,700	K・M ㊙	ALL
3	バーチャファイター3tb	4'12"92	ABC	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,322,900	FZR	ALL
5	ストライカー1945Ⅱ（KI−84）	914,400	(5)	1−8
6	ポケットファイター	2,454,900	T28	ALL
7	ファイティング武術（響）	4'28"90	DAI	ALL
8	NEO Mr.Do!	1,279,600	H・Y	1コイン ALL

通信欄：●当店では、現在シューティング系をはじめ、スコアラーを募集しています。腕に自信のある方は、是非ご来店ください。
（柏ジェフリーさん、ちび太さん、ご来店ありがとうございました。）
店員一同

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	523,600	JOE	テリー アンディ ジョー ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	470,600	X	京 クラーク クリス ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	454,200	店員O	山崎 ビリー マリー ALL
4	鉄拳3	1'22"56	D.D	ポール ALL
5	鉄拳3	1'48"33	ELL	吉光 ALL
6	鉄拳3	2'22"22	JUNIかりん	シャオユウ ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2	588,600	CPS	モリガン ALL
8	バーチャファイター3tb	5'07"04	TEL	PAI ALL

通信欄：●ヴァンパイアセイヴァー2、バーチャファイター3tbなど新作格闘ゲームも入荷し、ますます対戦が盛り上がってます。これからもどんどん新作入荷していきますので、是非一度当店へお越しください。従業員一同心よりお待ちしております。

読者オススメのゲーセンマップ募集中です！

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	569,200	B.B	バイス 拳崇 鎮 ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	411,300	RAI	テリー 紅丸 社 ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	402,400	T.O	京 紅丸 五郎 ALL
4	鉄拳3	1'28"18	YAS	ポール ALL
5	鉄拳3	1'39"96	YAS	平八 ALL
6	ヴァンパイアハンター2	599,900	CPS	デミトリ ALL
7	ポケットファイター	812,800	CPS	フェリシア ALL
8	バーチャファイター3tb	4'02"85	DBZ	AKIRA ALL

通信欄：●バーチャファイター3tb、ヴァンパイアセイヴァー2にハンター2も入荷し、ますます盛り上がってます。KOF'97、鉄拳3、MSHvsSFもまだまだ熱い対戦を繰り広げています。腕に自信のある方、是非一度御来店ください。

Pia festa

山梨県甲府市小河原町571－１　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	27,176,790	対戦マン ヤヴァンゲリオン	ALL λゾーン ㊣
2	Gダライアス	20,044,890	「タバコくれ!タバコ」ラカー大先生	ALL λゾーン ㊣
3	MSH vs SF	1,596,700	K・S	ALL ゴウキ・リュウ
4	MSH vs SF	1,571,700	ZAX	ALL のりまろ ウルヴァリン
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,477,300	SAK	ALL フェリシア
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,471,400	K降様今日はゆるして JAM	ALL フェリシア
7	鉄拳3	1'43"13	R.S	ALL 平八
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,800	ヌンチャクパラダイス 山梨対戦番長㊣	アチョー! 3人目死亡 1面

通信欄：●先日はお世話になりました。ヌンチャクマン、謎の手品SHOP、ハイエナ大魔王、ババア信大生、とくに常連で「家業の寿司屋王位継承権を放棄してパン屋」になる究極の反逆不良少年Mにはまりました。ゲームの下手な僕を反逆児の弟子にしてください。NGP−N

ゲーム　コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	2,266,400	如月 涼	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス）	870,600	MUA	ALL
3	Gダライアス（連付）	39,166,850	Es	ALL・ソーンα 100万落ち
4	バトルガレッガ（R−4）4機設定	10,661,270	如月 涼	ラスボス
5	ワールドラリー	60,502	HIR	11ステージ ポイント・26
6	戦国エース（連付・アイン）	1,001,900	如月 涼	2−4
7	MSH vs SF	1,326,500	SYG	ALL ダン・さくら
8	ストライカーズ1945Ⅱ（連付・疾風）	780,600	如月 涼	1−7

通信欄：●只今、ストライカーズ1945Ⅱがブレイクしまくっています。わたしもクリアを目指してがんばっております。（まだ1−7…トホ）これがのる頃にはジャスティス学園が入荷してるかも、ん〜楽しみですな。OLDゲーム入れ換え計画実こう中!!ナリ。by SYG人

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	28,866,000	SPREAM−KCL	ピンキー 1ミス 天帝クリアALL
2	怒首領蜂	324,629,560	・F・	C−S強化2 7 MAX813
3	パズルボブル	652,920	DS9	全面クリア 対戦
4	ギャロップレーサー	7'47"15	NWO	がんばって 抜いてね♡
5	ルマン24	1'16"31	奥浜名湖無敵艦隊 SEA CAT	MAZDA787 ルマン24 MT
6	ルマン24	1'16"48	天竜第24師団上級曹長サノバビッチ氏	PORSCHE スプリント MT
7	ルマン24	1'05"06	小豆餅第3爆撃隊 FIREINTHESKY	SAUBER 市街地コースMT
8	ライデンファイターズ	51,447,080	YLT−FZZ	ALL Judge

通信欄：●KOF'97大会に参加してくれたみなさんありがとうございました。コンスコンも喜んでおります。おめでとう。エンプレスオブフレイムかっこいいです。VF3tb熱いです。ピカチュウは18才未満禁止です。それではジャッ！　by　ジル&ミリー　↑ぴかぁ?

アップル流通店

静岡県静岡市竜南１－１－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2	269	HH	ベストゴール メキシコ
2	サイドバイサイド2（超ド級）	2'59"60	RSX	GT−R
3	Gダライアス	32,385,120	DIO	DIO 2ゾーン ALL
4	Gダライアス	30,632,770	KGB	
5	怒首領蜂	295,213,890	JBS	C−TYPE 火蜂まで
6	怒首領蜂	293,605,440	ABE	
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	534,900	66	
8	トップスケーター（シークレットコース）	1,045,407	BCC	

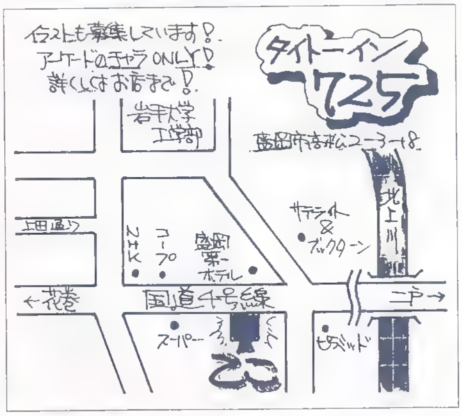
通信欄：●お元気ですか〜！肌寒くなってきました。みんなカゼひかないであそびにきてください。
桔梗屋徳兵衛

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,373,300	ぺん	ウルヴァリン リュウ ALL
2	MSH vs SF	2,076,500	性戯のヒーロー仮面 マライダ ブラック	リュウ ケン ALL
3	MSH vs SF	1,736,700	殺人鬼ムック	オメガレッド リュウ ALL
4	X−MEN vs ストリートファイター	1,914,800	光虫（ピカチュウ）is男道	ウルヴァリン チュンリー ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,384,100	[illegible]	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2（リリス）	1,010,700	サザエ13	ALL
7	ストリートファイターⅢ（ユン）	3,019,900	OMI	ボスおち
8	V・V	499,440	DDT'	4面 42%

通信欄：●ヴァンパイアセイヴァー2入荷しました。いろいろ変更点かありますがリリスの体形は変わりなく安心したとみなさま口々に言っています（嘘）。※※※最近お客様ノート活気かないので来たらせひ何か書いてってね。中高校生は退店時間を守ろう！　by　店員M



ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（αゾーン）	42,519,130	鈴木金融社員	ALL 連付き
2	Gダライアス（νゾーン）	20,670,460	鈴木様	ALL 連付き
3	怒首領蜂（TYPE−A）	138,619,300	ANR−EVI	2−6 連付き
4	怒首領蜂（TYPE B）	195,212,210	ANR−EVI	2−6 連付き
5	ポケットファイター（さくら）	1,289,700	GOLKI	
6	MSH vs SF	2,162,100	ZED	メカザンギ乱入
7	バーチャストライカー2	+19(21−2)	井澄龍造	ALL アルゼンチン
8	マジカルドロップⅡ（ストーリーモード）	4,187,330	HEK	9面 サン使用

通信欄：●AMショーも終り、秋〜冬の新作が続々入荷予定です。本命はやはりストⅢ2nd&ジャスティス学園のカプコン格ゲーか?それとも意外な伏兵が出るのか?次回、ゲームプラザニューヨーク「秋の夜長は新作ざんまい!」ゼーッタイ来るカプよ！

ゲームセンター　エフワン

神奈川県秦野市今川町１－７明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フィグセイト（アカサ）	3,441,380	ラッキー つかまんねー	3−7
2	フィグゼイト（ハヤテ）	6,111,280	KRS−ELF	5−7
3	首領蜂（C−TYPE）	14,030,800	首領にさからうな?	2−4
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,621,330	どんぐりぼっけ	ALL
5	ハイパーデュエル（1号機）	2,134,780	GOE	ALL
6	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,586,800	SHM	ALL
7	テトリスプラス（パズル・ノーマル）	300,900	チャンピオン	ALL
8	テトリスプラス（パズル・エキスパート）	127,200	チャンピオン	15面

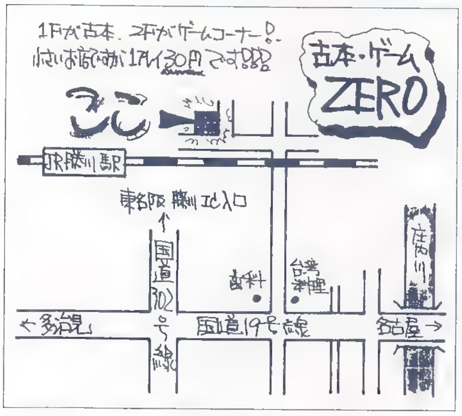
通信欄：●3カ月ぶり登場のエフワンです。本当は先月のる予定だったんですけど店員Bのミスでおくれませんでした。常連さんホンマスイマセン。
●スコア大募集！

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (平八)	2'02"85	ATM不敗	坐人宮もワルよの～???
2	鉄拳3 (仁)	2'38"56	ATM不敗	1分代ぐらいいきたい
3	鉄拳3 (ポール)	1'13"18	ATM不敗	CPUむかつく!!
4	MSH vs SF [illegible]	3,269,400	ATM不敗	ナッシュキャラかえた
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (サイコチーム)	504,800	AKM	暴走コロス
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (餓狼チーム)	463,200	ATM不敗	テリーのみ使用まだ×3
7	ヴァンパイアセイヴァー (シェタ)	1,089,300	ATM不敗	ALL9人
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,074,900	ATM不敗	50万ぐらい足らん!

通信欄　●前回に引き続き、ATM不敗君が独走っス！すごいですね～。さて、2周年イベントの97大会の発表ですが、締め切り日の関係で今号に間に合いません。次回のハイスコア2メモに載せますので、あしからずご了承ください。トヤマルvs不敗はいかに？　by　鳥老人



アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町1－23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	H-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	555,800	EVE	ALL
2	X-MEN vs SF (サイクロップス、セイバートゥース)	1,910,200	Y.K	ALL
3	バトルサーキット (イエロービースト)	28,198,800	YES	ALL
4	MSH vs SF (ウルヴァリン、豪鬼)	2,264,100	YES	ALL
5	ポケットファイター (モリガン)	1,905,300	NAG	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	862,400	ASD	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,011,200	777	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	933,400	777	ALL

通信欄　●ポケットファイター、ヴァンパイアセイヴァー2共に好調な滑り出しです。しかし、当店のスコアラーたちは何故か新しい基板でしかハイスコアを狙わない傾向があります。このため、幅広くスコアを出せる方を心待ちにしています。みなさん、遊びに来てください。

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43－1第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (モリガン)	151,100	NOY	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,355,700	㊤	ALL
3	鉄拳3 (ブライアン)	1'29"83	五九郎SLN㊙	ALL
4	バトルガレッガ (チッタ)	9,404,600	ULP(H,M)	7面中ボス
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,156,600	ストライカーⅡに魁て	2-4
6	メタルスラッグ	2,096,980	ときめきKQK	
7	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	151,100	烏賊通信	5月中旬まで
8	レイブレーサー (最上級)	1'59"238	ZCS	

通信欄　●セイヴァー2・ハンター2・どちらが人気あるのでしょう?セシルそれともアニタ。店にFAXやイラストを送ってくれる方。住所や名前を書いてほしいです。別にあやしい物を送りつけたりしませんから（笑）お礼が言いたいですね。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,788,600	東京から来たヒマ人ムーミン	優美ALL
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,781,900	HYK.TPM-TIGたいじ	清川ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,766,100	たまマニアSuzieるたまあ	占式ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,732,200	東京から来たヒマ人ムーミン	詩織ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,727,500	豊橋に出没した虹っす	虹野ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,726,500	東京から来たヒマ人ムーミン	鏡ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,694,700	MRK	美樹原ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,685,300	東京から来たヒマ人ムーミン	如月ALL

通信欄　●EASY設定が煮つまって来たので、NORMAL台を設置して集計を始めたいと思います。ときメモぱずるだま大会第7回、12月20日(土)14時に決まりました。当日ときメモグッズ大放出も行いますので、どうぞご来店ください。　担当　ゲーム入らないね平松

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町東内3024－1　☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2	2'25"56	M.Y	初級、MT スカイライン
2	サイドバイサイド2	2'35"66	LED	中級　AT ツーリングワゴン
3	サイドバイサイド2	3'19"56	T.E	上級、MT ランサー
4	サイドバイサイド2	3'14"26	N.K	超上級、AT インプレッサ
5	サイドバイサイド2	3'06"50	T.E	超弩級、MT ランサー
6	Gダライアス	27,173,440	AAA	ゾーンν ALL
7	ポケットファイター	2,064,000	F&F	モリガン ALL
8	バーチャファイター3tb	6'25"01	Y.O	ジェフリー

通信欄　●サイドバイサイド2が、大変盛り上がっています。良い記録がでていますがどうでしょう?　9月後半は、色々なゲーム機が入りました。(電車でGO！，ウルトラ電流インライラ棒，バーチャファイター3tb，ポケットファイター、etc）　みなさん来てください!!

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	29,186,120	K・P	ALL　ノーミス
2	Gダライアス	28,983,160	R75	ALL[ν]BEJOZ ノーミス
3	蒼穹紅蓮隊	10,007,010	FS-MIDI	ST6 紫電
4	プリンセスクララ大作戦	3,476,100	砂沙美でーす	ALL　キララ 3人設定
5	スタースイープ	677,410	TKB	ALL
6	MSH vs SF	2,456,900	スタッフに感謝 SONIC　ミえすた	ALL　㊥付 豪鬼+春
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,021,500	初挑戦 セノィロス・コピー	ALL　モリガン 乱キ・朧有り
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,064,400	ハンター2はドノヴァン NEL	ALL　リリス 乱キ・朧有り

通信欄　●当店では、第2・4金曜日の午後7時半から『鉄拳3ランキング戦』を開催しています。腕に自信のある方、待ってます!!

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (ウルヴァリン、日やけ桜)	2,257,600	エンゾを読んで知識を深めよう　B'T.F	ALL
2	Gダライアス (ゾーンο)	27,579,410	マニア娘!!早くクリアしろIHYK変態教祖	ノーミス ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 [illegible]	473,300	A.T.M　不敗	ALL よゆー
4	サイキックフォース (ソニア)	2'53"26	へろりんみんの	ALL
5	テトリプラス	182,000	NOB	ALL ノーマル
6	鉄拳3 (仁)	2'48"10	A.T.M　不敗	ALL
7	鉄拳3 (平八)	2'18"65	チキン大大帝様（自分がチキン）	ALL
8	ポケットファイター	2,073,600	A.T.M　不敗	ALL (モリガン)

通信欄　●D&D4人同時プレイ台有ります（LV8）勇気あるプレイヤー、御待ち申し上げます。

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (オミクロン)	37,098,240	S・D	ノーミス ALL　連付
2	トップスケーター (ALEXシークレットコース)	1,278,626	ELF	ALL
3	バトルガレッガ (4号機)	12,363,060	長岡人 ANDET-H・T	ALL
4	怒首領蜂 (C-TYPE SHOT強化)	188,021,660	長岡人 ANDET-H・T	2-6ボス 連付
5	スタースイープ (1人モード)	800,440	CAP-AB.	ALL
6	スタースイープ (ストーリーモード)	3'02"9	CAP-AB.	ALL
7	ポケットファイター (モリガン、ターボ2)	1,988,700	HIDE-BJ	ALL
8	鉄拳3 (平八)	1'23"40	BJ.	ALL

通信欄　●秋の新作続々入荷してます。対戦格闘ではVF3tb、ヴァンパイアセイヴァー2、ハンター2、シューティングでは、Gダライアスver.2、ストライカーズ1945Ⅱなどが入ってます。ハイスコアも集計してますのでどんどん申請してください。

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	597,400	Y.I(デュラルのコスプレやろーぜ)	サイコソルジャーチーム
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	581,000	Y.I(そろそろスコアネーム変えよーぜ)	サイコソルジャーチーム
3	バーチャファイター3tb	2'59"68	A.M(ゲーム買いすぎやって!)	3本制
4	バーチャファイター3tb	3'11"43	A.M(やっぱ悪魔やね)	3本制
5	MSH vs SF	2,219,900	Y.F	さくら・リュウ
6	MSH vs SF	1,892,000	Y.F	さくら・リュウ
7	鉄拳3	1'30"13	M・O(祝158人抜き!)	ポール
8	Gダライアス	17,180,130	?	エリアν ALL

通信欄　●多分ウチだけでっせ、こんなに店員が弱いのは。やる対戦すべて負け、ほとんど常連のカモと化してますわ。ゲーセンの店員は強いってウソやねほんま。こんな負け犬連中と一度手合わせしてみん?笑うでー。福井から3名&岐阜から山田さん、平木さん、遠征おおきに。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカー1945Ⅱ	1,513,500		Fバンケーキ使用 1コイン2-2
2	ポケットファイター	2,047,900	犬	リュウ使用 1コインALL
3	Gダライアス	26,038,790		残3　5ALL 1コインALL
4	MSH vs SF	1,764,200	RYL	リュウ&ウルヴァ 1コインALL
5	X-MEN vs ストリートファイター	2,614,900	EVA	リュウ&ウルヴァ 1コインALL
6	ストリートファイターⅡ	1,965,400	MTK	ケン使用 1コインALL
7	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	ワイルドABC 1コインALL
8	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,054,100	きらあっ	正解率　96% 1コインラスボス

通信欄　●新作オンパレードの時期ですね！ドーンと入荷しちゃいます♡みんなであそびに来てください。とくにカプコン製品は、ばっちり！ばっちり！です。遠くの方も近くの方も〝マジカルカプコ〟へLet'sGOです。㊙　シークレットファイルおいてま～す！200円だ！

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上2－4－5セントラルビル1F　☎（0258）32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,710,400	KMMは何故だ! DRA	レイレイ
2	ポケットファイター	2,098,500	へきるにLOVE²なeLOVER	モリガン
3	ポケットファイター	1,585,000	NAL-NED	ALL チュンリー
4	Gダライアス	39,442,310	また長野行くっス T-You	ゾーンο 2P側使用
5	MSH vs SF	2,296,700	MAN(男)本間	
6	レイストーム	20,765,800	T-You	グレイ2
7	ヴァンパイアセイヴァー	990,600	広末涼子ラブ♡	リリス
8	ぷよぷよSUN	681,929	のばしの帝王(初段) KPL　STR	ALL MAX16連鎖

通信欄　●GダラVer2入荷しました。プロジェクター筐体で大人気稼働中です。9月23日にセイヴァー全国大会予選大会を行いました。当店からは2名代表がでます。オルバスのりーぎ2世くんとレイレイのぴゅんくんです。2人ともがんばってくださいネ！ではまた。

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF（ウォヴァノン、リュウ）	1,918,200	J.H	1cALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	802,000	榊霞	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,122,900	榊霞	1cALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2（ レス）	806,700	AGO	1cALL
5	ポケットファイター（モリガン）	1,768,200	赤いJOYJOY	1cALL
6	ポケットファイター（レイレイ）	1,664,500	NIO	1cALL
7	ポケットファイター（ケン）	908,600	K.R	1cALL
8	だるま道場	292,970	とりあえずクリア!. DEB	1cALL

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選大会に集まってくれた出場者のみなさん有難うございました。また、これから先に「大会がしたいな」とかありましたら、日時と使用ゲーム等の希望を言って預けたらセッティングします。メンバーは最低16人～　詳しくはお店迄

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	34,636,220	FEV－EX.㋟	αγεθν コース ALL㋮ノーミス
2	Gダライアス	24,586,620	STG-MRP-S.T	αβδηλ コース ALL㋮ノーミス
3	MSH vs SF	2,398,000	YAS-NO2	シェウ・ウルヴァリン 1cALL
4	ポケットファイター	2,738,900	いかさま神父さん MK－Ⅱ.	レイレイ使用 ラスボスまで
5	ポケットファイター	2,499,500	S.W	モリガン使用 1cALL
6	怒首領蜂	163,626,460	とりあえず。TOY	(B S)2－5 645Hit
7	ストライカーズ1945Ⅱ	873,100	私立ジャスティス学園	ステージ3 J/W使用
8	ストライカーズ1945Ⅱ	682,800	私立ジャスティス学園	F－SJ使用 6面ボスまで

通信欄　●最近似たゲームばかりでさみしいですがみなさまお元気ですか？当店はいつもハイスコアラーを募集しています。「いっちょやったろか～！」という方、ぜひお来しください。当店は京阪土居駅下車すぐ！駅を出て、出口の逆側の道の所です☆　担当：店員B&氷室☆

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	946,200	H原めぐみinスレイヤーズtoリナ	ALL
2	MSH vs SF（ウルヴァリン・シュウ）	2,466,900	トップハンターをさがせ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ヤシロ・チョイ・チャン）	441,300	さらば 中胃大露力 井	ALL アドヴァンスト
4	鉄拳3（ブライアン）	1'48"48	六地蔵のアイドル直球兄さん	ALL
5	鉄拳3（仁）	1'56"63	七条カズヤ	ALL
6	鉄拳3（平八）	2'11"73	直球兄さんネームバリュー	ALL
7	スト・ファイター-EX2 PLUS（ブレア）	2,206,500		ALL
8	ぷよぷよSUN	199,743	a－choよろしく ARS（あらし）	ALL、むずい MAX連鎖9

通信欄　●11月24日（月）にフリープレイ（無料）台をビデオゲームコーナーに数台設置する予定なのでみんな来てね。ひと昔前に活躍したゲームで対戦してね！

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（山崎、京、マリー組）	493,100	SPN FMS－YAN ハイスコア達成!!	1c ALL
2	バーチャファイター3tb	4'11"64	M.O	カゲ×3チーム 1cALL
3	ポケットファイター（モリガン）	2,598,000	M.O	1c ALL P×3
4	Gダライアス（οゾーン）	28,060,960	SPN－SKR－OJK 後半 ボロボロ（泣）	1cALL 連付 残×1（泣）
5	Gダライアス（νゾーン）	20,740,990	JGSDF－REN㊙	1cALL 連付 残×2、140万落
6	バトルガレッガ（ガイン）	9,337,610	SPN－T.H－LofN（臨死失敗）	1c6面まで 鳥198万点
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,594,000	SPN FMS－YAN	1cギース有ALL 11－5－4
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー）	1,534,400	SPN－T.H－LofN ラストボロボロ	1cギース有ALL 9－9 2

通信欄　●今月はなにかハイスコアの申請が少なくさみしい思いをしてます。もっとハイスコアの申請をお願いします。あまり新作の入荷は良くないですけどちょっと古いゲームなどでがんばっていますので近くにきたら寄ってみてください。　by　店員㋣

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	186,059,830	えも	2 6 Cタイプ レーザー
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	504,300	のちう	中国チーム
3	ポケットファイター	2,226,000	RYO	モリガン
4	ヴァンパイアハンター2	1,203,700	RYO	モリガン
5	ヴァンパイアセイヴァー2	1,225,500	RYO	モリモノ
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,598,500	㋭	べんとう
7	コラムス'97	7,378	えもー	LV255
8	クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡	200,500	名無しのゴンへ	7月2日 91%

通信欄　●いや～最近、夜が寒くなりましたねー、みなさんカゼなんかひいていませんか？私なんか鼻がジュルジュルで、大変です。と、ゆうわけで、当店では、ストライカーズⅡ、ハンター2&セイヴァー2、バーチャ3tbなど、続々と入荷しています。

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	1,605,900	HYAKU TTJ会長	1c 2－3 ㋮
2	GダライアスVer2	33,075,530	FEV EX.㋟	1cALL ㋮ （ν）ゾーン
3	ソルディバイド（ティアラ）	2,896,300	原付パクられた ESL－M.K（狂	1c 2－4 ㋺
4	19XX（ライトニング）	14,467,000	ひもと	1c ALL 残×2
5	鉄拳3（ブライアン）	'50"10	MAX -C	1c ALL
6	鉄拳3（平八）	2'03"31	T.A	1c ALL
7	ポケットファイター（タバサ）	1,448,000	コミー㋮付	1c ALL
8	電車でGO!EX（東海道本線・表）	208.0km	FEV EX－㋟	1c ALL 100点

通信欄　●サイキックフォースEX対戦台で復活しました。もしかすると、対戦大会やるかもしれません。あと、ナイトストライカーなくなっちゃいました。ナイスト目当てで来た方々スイマセン！すべて、私が悪いんですぅ～（死）　by　俺のナイスト～なMAX－C

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	23,676,800	南弥生☆－まきちゃん	1cALL νゾーン
2	スタースイープ	439,600	ERROR	39面マデ
3	ポケットファイター	1,989,700	葉月いくみ	1cALL モリガン
4	バーチャファイター3tb	5'27"01	如月光流	1cALL
5	ヴァンパイアハンター2	720,700	キャサ麻呂	1cALL モリガン
6	ヴァンパイアセイヴァー2	808,200	RYO－SAKAZAKI	1cALL リリス
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	512,000	八神 京 暴走庵 京、真吾	1cALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ	599,600	ガリガリガリオン	1－6面まで

通信欄　●ヴァンパイアシリーズ最新作続々入荷!!対戦も熱い!!バーチャファイター3tb対戦者募集！ファイティングウーシュも同時募集。同人誌・ときメモグッズ絶賛販売中!!ゲームソフトも売ってるよ！（ハイスコアラー求ム！）プリクラNEWプリンターもコピー稼働中！

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	20,328,160	六堂	λゾーン 連付 1cALL
2	Gダライアス	24,083,050	帰省中のT・T	ξゾーン 連付 1cALL
3	Gダライアス	27,748,650	ぼのぼの	νゾーン 連付 1cALL
4	Gダライアス	33,285,260	ZXR－おぐやん	οゾーン 連付 1cALL
5	鉄拳3	1'24"86	井上隆由紀 あと10秒!	平八使用 1cALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,847,600	帰省中のT・T	οゾーン 1cALL
7	マジカルドロップⅡ	5,146,622	緒方沙耶	ひたすらモード 10段
8				

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー地方予選大会終了！勝ち進んだみなさん全国大会頑張ってください!!そして地方予選に出場してくれたみなさん有難うございました。
P.S.タイトーの新作きらきらスターロード　Good!

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	515,900	タマQ	5面ボス フォッケウルフ
2	ポケットファイター（チュンリー）	1,677,600	先代ラムネス	ALL
3	ポケットファイター（タバサ）	1,907,400	Y.U.R.	ALL
4	ポケットファイター（モリガン）	2,463,700	Y.U.R.	ALL
5	ポケットファイター（サクラ）	1,951,300	Y.U.R.	ALL
6	Gダライアス（1P）	26,277,150	Joudiuss納	ZONE ν ALL㋮付
7	Gダライアス（1P）	31,055,680	賢一郎代理夫	ZONE ο ALL ㋮付
8	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,852,290	日本	7面中ボス

通信欄　●先月は、みなさまガイナックスの「EVADVD」の件での電話が多かったので今月から、ポスター付「DVD」を通販することにしました♡もう何人かに通販しましたのでやりかたは、馴れたもんです。やってみれば出来るもんだ！ほしい方は、電話してね♡

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	149,299,170	ATF－竜雄 次回2億予定！	Aタイプ 2－4 レーザー強化
2	怒首領蜂	96,12,430	ATF 竜雄 次1億5千万予定！	Bタイプ 2－2 レーザー強化
3	バトルガレッガ	12,691,980	M.Y 夏に来てくれた人ありがとう。	ゴールデンバット ALL
4	ライデンファイターズ	32,664,040	So DoM改	ジャッジスピア 7面
5	19XX	14,021,400	ATF－竜雄 今ごろですが…	震電 ALL
6	Gダライアス	32,060,550	So DoM改	ο－V' 連付き ALL 残×2
7	Gダライアス	31,099,370	TOM CAT	ν－Z 連付き ALL 残×3
8	ストライカーズ1945Ⅱ	944,900	So DoM改	フォッケウルフ 1－8
通信欄	●当店では新作が続々入荷中、その中でシューティングをプレイする人が最近増えました、とても良いことだと思いますが、ハイスコアの方もよろしくお願いします。また、対戦者も募集していますのでみなさまのご来店お待ちしています。			

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (主人公チーム)	367,100	GUN	
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (裏オロチチーム)	397,200	D.O	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (社・クリス・レオナ)	558,200	N.S	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (裏シェルミー・狂レオナ・山崎)	435,300	D.O	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (社・庵・ロバート)	499,000	Y.O&チャイ	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	451,800	H.M	
7	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	799,600	GUN	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	617,500	M.I	ALL
通信欄	●当店では今、冬のイベント企画中！予定ではKOF97大会ですが、リクエストがあればどしどし募集中です。新コーナー"STURN通信"を設立しました。サターン・ユーザーは必見です！ by. 鳳凰			

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	142,364,340	岡山前蜂連合 OUK桜	2－4 C S 588HIT
2	ストリートファイターEXplus	1,945,500	BAD	ザンギエフ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	494,700	ON!	
4	ウルトラ電流イライラ棒	32"98	BAD	NOVICE
5	ウルトラ電流イライラ棒	1'28"59	BAD	EXPERT
6	MSH vs SF	1,216,300	TEN	ウルヴァリン ハルク
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,423,000	TEN	モリガン
8	鉄拳3	4'42"53	TMR	平八 3本先取 ウルトラハード
通信欄	●みんな、やってるかー。秋の夜長はゲームに限る。カプコン、SNK、セガ、ナムコ、各メーカーなんでもあるョ。ほかの店に行かれている方々。たまには来ませんか。ぜひ手合せをしましょう。ウデ自慢が待ってます。			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－34－３　苺ハウジング２F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	310,196,790	WAN	MAX781 C－S 2－6
2	バトルガレッガ	8,257,110	PPP	ブラックツェッペリン 7面1ボス
3	バトルガレッガ	8,619,450	PPP	ダイビングフォックス ラスボス
4	ライデンファイターズ	48,019,530	MNA	ジャッジスピア
5	バーチャファイター3	1'38"	RYU	ALL
6	Gダライアス	27,562,890	AAA	ν(ミュー) 連なし
7	紫炎龍	26,967,160	大ちゃんちょっと………学校いけよ	佐古店では5700万ラスボスまで
8	ストライカーズ1945Ⅱ	694,500	BIG&Kキャン×3 あえてSSD'S	P38 プレイ2回目 5面
通信欄	●やっとGダラ2が出てGダラの連射装置のこと言われなくなった。せっかく付けたのになぜに1日でデストロイ？とりあえず最近セイヴァー2、ハンター2、1945Ⅱ、Gダラ2など2世ゲーム多すぎ、充実してます。徳大店でした。			

アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町１－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (ゴウキ)	1,543,500	END	ALL
2	ポケットファイター (モリガン)	1,500,900	ROZ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (京・五郎・テリー)	559,500	MUN	ALL
4	鉄拳3 (シャオユウ)	1'28"38	MYS	ALL
5	鉄拳3 (オーガ第2形態)	2'15"96	MYS	ALL
6	Gダライアス	20,055,440	SOR	ALL ニュー
7	Gダライアス	20,514,000	M&M	ALL クシー
8	Gダライアス	27,128,500	DAN	ALL オミクロン
通信欄	●いやーヴァンパイアセイヴァーのゲーメスト杯予選客のレベルの高さに驚いてしまいました。優勝のデミトリ岸本秀明様おめでとうございます。全国大会でもがんばってください。次回は、KOF97かな！			

ミスティック堀川店

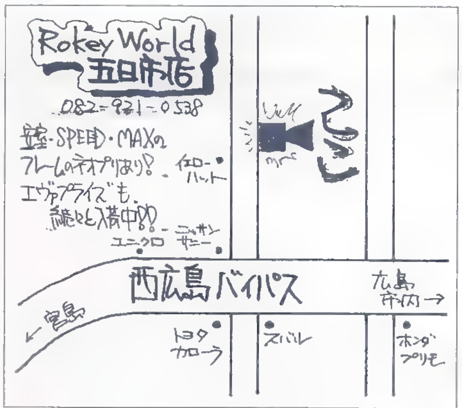
広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅢ (ワールド)	1,664,984	EVA	1c ALL 4.50
2	マジカルドロップⅢ (サン)	1,313,440	ちいちゃんの姉	1c ALL 8.05
3	ぷよぷよSUN	202,476	Ax.	ふつう 10連鎖
4	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,025,318	うっちい	
5	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,519,100	YOG	1c ALL
6	対戦とっかえだま (白河リカ)	2,441,100	H.N	1c 24連鎖
7	対戦とっかえだま (ミン)	1,002,050	あおけん	1COIN ヘボヘボ
8	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	30,684,230	TBNめぐたん	S－7
通信欄	●はい、VS予選終りました。参加していただいたみなさんありがとうございました。本戦いきの方は、がんばってくださいね。 なぜかとっかえだまが大人気です。バニラVSバニラやウパ太VSウパ太などもう世界を作っているようです。ばにらは一もに一ばに以下略			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	Gダライアス (ゾーンο)	40,775,340	AUM	ALL
2	[illegible] (ティル)	2,279,935	IZM－N²NAR	ALL
3	怒首領蜂 (タイプC レーザー強化)	72,849,240	FTO	ALL
4	鉄拳3 (シャオユウ)	1'34"23	KAZ－ELT	
5	鉄拳3 (オーガVer1)	1'21"40	KAZ－ELT	
6	MSH vs SF (ウルヴァリン、豪鬼)	3,161,800	KAZ－ELT	
7	[illegible]	2,546,200	KAZ－ELT	
8	ストリートファイターEXplus (チュンリー)	2,478,100	KAZ－ELT	
通信欄	●最近めっきり寒いですねえ。TVゲームコーナー100円台は全台2プレイです。メダルゲームコーナーにはドラゴンパレスっていうゴージャスなマシンがあります。当店は年中無休、深夜12時までの営業ですが、いつでも来てね。			



ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb	3'38"92	JAC	ジャッキー使用 ALL
2	バーチャファイター3tb	4'41"46	K.I	アキラ使用 ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2	835,400	BAD	ガロン使用 ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	506,500	JAC	アテナ・山崎 社 ALL
5	バーチャストライカー2	+18	ACS	ドイツ使用 FINAL
6	ストリートファイターEX	796,400	DEE	ダラン使用 ALL
7	怒首領蜂	183,436,460	MH	Cタイプ使用 2－4まで
8	スカッドレース plus	2'27"41	K·S	ビギナー・昼 フェラーリ使用
通信欄	●「ヴァンパイアセイヴァー」大会も無事終了。当店代表のトヨリ君は本戦でも頑張れただろうか？次回のイベントもヨロシク！P.S. ヒロポン君へ対戦の連勝はスコアにならなかったゴメン（ディ○プロにドップリ！みなさんネットで会いましょう HIR）			

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮１－６－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (νゾーン)	34,812,220	ダニエル	1c ALL 連付
2	Gダライアス (λゾーン)	21,454,660	ダニエル	1c ALL 連付
3	MSH vs SF	2,551,400	はっし	1c ALL
4	ポケットファイター	1,174,600	UME	1c ALL 初プレイ いぶき
5	ヴァンパイアセイヴァー	776,000	はっし	1c ALL デミトリ
6	ヴァンパイアセイヴァー2	1,115,100	パラッパ	1c ALL 真ビ㊕ ジェダ
7	ヴァンパイアセイヴァー2	1,136,300	UME	1c ALL フォボス
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	487,700	UNE	1c ALL
通信欄	●みんなバーチャ3tbにハマっているので、出すスコアがないです。助けてダニー！ by ソナー			

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	968,900	シュプール・ダンサー	ALL G掲載 初登場！
2	ヴァンパイアハンター2 (ガロン)	908,700	NOR	ALL(般若) G掲載 3回
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,094,200	シュプール・ダンサー	ALL G掲載 2回
4	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	907,000	八雲Ⅱ世	ALL G掲載 5回
5	MSH vs SF (リュウ&ケン)	2,314,500	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 18回
6	MSH vs SF (リュウ&B・サクラ)	2,278,300	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 19回
7	MSH vs SF (リュウ&豪鬼)	2,011,900	IHI	G掲載 初登場！
8	MSH vs SF (リュウ&サイクロップス)	2,003,300	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 20回
通信欄	●10月はデューク・オープン12周年！G1大会も目白押し！しかし"デューク最強"の高3軍団も今は進学、就職と大忙しで大変！残ったSGサークルでスーパーハイスコアを維持できるか？ちょっと不安？（いやすごく）新参も増えたがまだまだこれから！期待大！			

アミューズメントZiZZ・大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１F　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	12,821,190	KEI	ALL
2	ティンクルスタースプライツ (ストーリーモード)	1,454,180	オレ様!! すぐハメにしてやる	ALL
3	ティンクルスタースプライツ (キャラクターモード)	1,466,810	ティンクルおやじ	ALL
4	イメージファイト	553,400	TAI	2－1
5	テトリスプラス (ノーマル)	388,600	Y.O	ライン170 レベル43
6	テトリスプラス (パズル)	310,000	SIN	ALL ノーマルスタート
7	ダライアス外伝 (νゾーン)	10,970,920	むっちりタブ君	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	867,200	やったぜ!オレ様	ALL
通信欄	●ヴァンパイアセイヴァー2が人気で対戦が盛り上がっているようです。バーチャロンも2の発売がきまったため人気が上がっているようです。			

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F ☎（0954）22−5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラウンドトリップRV（タイムアタック初級）	3'44'12	量産機E'型	1c ALL MT パジェロ
2	ラウンドトリップRV（タイムアタック中級）	3'57"78	SSS	1c ALL MTフィールドフォックス
3	ラウンドトリップRV（タイムアタック上級）	3'27"46	生後2日レベル	1c ALL MTフィールドフォックス
4	Gダライアス（αゾーンV'エリア）	40,593,530	僕には5000万台は無理 えっぐ	1c ALL ㊊ 1ミス B×2
5	Gダライアス（ξゾーンX'エリア）	23,314,160	レベルP	1c ALL ㊊ 3ミス
6	鉄拳3	1'19"80	かってにゴメンね ららら・むじん君	1c ALL シャオユウ
7	ヴァンパイアセイヴァー	867,400	ネーム……自己Best	1c ALL キュービー
8	達人王	5面ボス	いまからやります 目標1周君	

通信欄
●全国大会予選も終わりいよいよ大会へ向けてみなさんの「技」をみせてください。私も楽しみにしております。　店長、及び常連。

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎（0944）43−4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイタ（モリカン）	2,268,700	SHU	1cALL
2	ポケットファイター（レイレイ）	1,824,100	SHU	1cALL
3	カプコンスポーツクラブ TOTAL	800,000	十蔵	1cALL
4	カプコンスポーツクラブ ダンクスターズ(ロンゾ)	168,900	十蔵	1cALL
5	カプコンスポーツクラブ スマッシュスターズ(スペイン)	330,000	十蔵	1cALL
6	カプコンスポーツクラブ キックスターズ(日本)	432,200	変態1号	1cALL
7	鉄拳3（レイ）	2'07"60	D・J	1cALL
8	閃激ストライカー	294,752,460	ふいにわきでたオヤジ	7−2

通信欄
●ペフシマンはメーカーが自信をもって世に送り出したキャラクターやろねー。あのキーホルダーもっとる人はうらやましかばい。
（本当に？）　おやじ

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎（093）551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（フェリシア）	2,015,400	NAD.KVA.	1c ALL
2	ポケットファイター（リュウ）	1,796,800	GMC・DURAN	1c ALL
3	MSH vs SF（リュウ&さくら）	2,056,300	SDF	1c ALL
4	バトルガレッガ（チッタ）㊊無し	10,414,890	変死っちの 死体っち	1c ALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト）㊊無し	9,881,120	ストリッパー F Dr.早くきてねⓅ君	1c ALL
6	バトルガレッガ（ブラッグザッパー）㊊無し	7,113,190	‥Q	1c ALL
7	19XX（モスキート）㊊付き	13,221,500	もっともっと撃って! ⓇⓈⓀ	1c ALL
8	天地を喰らうII（ギエン）㊊付き	3,191,300	‥Q	1c ALL

通信欄
●「・・・・・」「店長」「・・・・・」「店長!」「・・・・」「店長、番組始まってますよ!」「えっ!?」「はら早く.」
「もうスペースないやんか。ちゅうわけで今月は休番」「え〜」「はなさいなら」「ちょっ!店長〜!」あっ事故ったよ、奴!!

新たに5店が載ります！

●ハイテクセガ帯広店
北海道帯広市西2条南10丁目7番 ☎（0155）25−8256

●レイクサイド　ジョイメイト
茨城県水戸市千波2746 ☎（029）243−0203

●アミューズメント　クルーザー　シール
東京都新宿区神楽坂2−10　カグラヒルズ1F ☎（03）3267−8041

●ゲームスクエアー　ゴジラ
滋賀県大津市大江2−17−25 ☎（0775）45−1100

●アミューズぽぱい国際通り店
沖縄県那覇市安里2−4−3 ☎（098）863−5765

※3月15日号（2月15日売）からの掲載となります

狙うぞハイスコア!!2の次回の締切日は、

1月4日(日)

を予定しています。

注意!1月中旬売号は合併号のため12月の集計はありません。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田神保町1−26 新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

10月15日号プレゼントの商品名「ナコリムクリアファイル」が「ナコリムルーズリーフバインダー」と変わりましたので、当選者にはこちらを送らせていただきます。

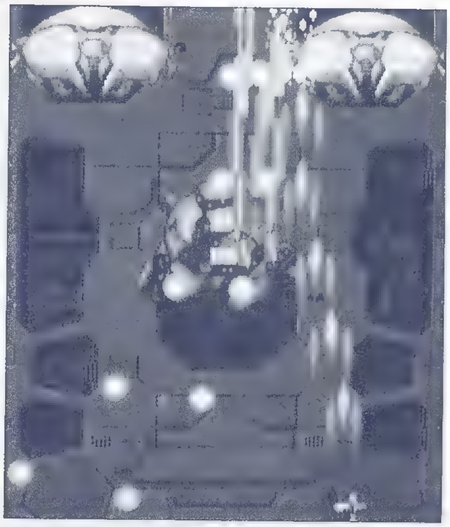
GAMEST 読者プレゼント! 12月15日号

☆応募の掟☆

このページのプレゼントは必ず本誌折り込みハガキのアンケートに答えて応募するようにしてください。締め切り日はハガキに明記してあります。

新声社提供

1「ストライカーズ1945」基板



初心に帰って「ストライカー1945」です。なんとなく15日号はレゲー、30日号はNEWゲームということになりそうです。
まあ今回は30日号プレゼント予定基板の伏線とでも捉えてください。

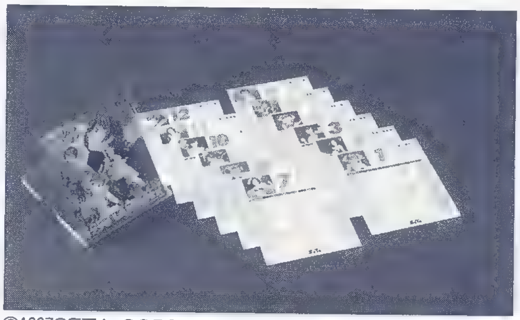
1名様

セタ提供

2「スーパーリアル麻雀P7」卓上カレンダー

10名様

セタさんの毎年恒例の卓上カレンダーです。シリーズ最新の今回は、スタート時の選択で色濃くそのキャラのストーリーが展開するということなので大いに期待しよう。もちろんアニメーションのほうもね。



読者サービス部提供

3スーパーリアル麻雀P7 98年カレンダー
4ラングリッサーイラストレーション98年カレンダー
5NEO-GEOギャルズ98年カレンダー

もうそろそろ師走の足音も聞こえてくる頃になり、この時期なんだかもの悲しい感じです。ってわけで今号も前回に引き続き98年のカレンダーを放出しちゃいます。



各5名様

カプコン提供

6「ストリートファイターIII 2nd IMPACT」ポスター

ブロッキングに成功、転じて反撃ができたときの充実感は最高！追加でEX技も加わりますます対戦に趣がでてきましたね。キャラは、人間をはるかに超越しているかのようなユリアンがすこぶるお気に入りです。



5名様

当選者発表

10月15日号 55ページ SSC通信販売グッズ当選者

アテナテレホンカード
濱田　致知　広島県
小森谷　亮　埼玉県
若崎　秀明　埼玉県
八神庵テレホンカード
鈴木　加代　埼玉県
松井　万有美　京都府
山田　貴通　広島県
マグカップペア京&庵
小林　まゆ子　神奈川県
河合　実希子　大阪府
上野　智子　神奈川県
矢吹真吾テレホンカード
杉沢　祐一　福島県
石川　真奈美　神奈川県
久米　慶太　神奈川県
草薙京テレホンカード
田中　正美　茨城県
印藤　紀子　愛知県
橋爪　浩志　埼玉県
ユリテレホンカード
児山　裕之　福島県
大渕　勝範　埼玉県
澤飯　智行　石川県
レオナテレホンカード
武藤　慶　兵庫県
高野　賢治　東京都
佐々木　太一　東京都

10月30日当選者

中平正彦サイン入りイラスト
朝田　亨　三重県
千頭和　慎弥　静岡県
井上　剛志　大阪府
江口　秀美　埼玉県
和田　有機　神奈川県
「MSHVSSF」シークレットファイル
竹村　篤志　千葉県
執行　正一　高知県
小宮　董喜　神奈川県
伊藤　慎一郎　静岡県
吉田　祐　愛知県
ナコルルB-Gポスター
須藤　浩和　神奈川県
若尾　賢一　岐阜県
大嶋　清太　神奈川県
リムルルB-Gポスター
田沢　努　新潟県
矢野　雅士　愛知県
吉田　宏　熊本県
ナコリムルーズリーフバインダー
結城　智子　福岡県
巨海　隆宏　千葉県
成見　大介　石川県
GV「鉄拳3ACT.2」
福原　孝幸　神奈川県
若本則夫サイン色紙
竹内　勝　三重県
臼井　文彦　宮城県
森本　正巳　東京都
金澤　夏樹　茨城県
野口　孝雄　埼玉県


NOTICE
NEXT GAMEST/DECEMBER 30
読者投票で年間ベストゲームを決めよう！ゲーメスト大賞投票も大詰め！締め切りは11月20日だ！投票がマダのキミ！今号のP.122の記事をチェックして、急いでポストへ走れ〜!!
新・武器格闘ゲーム(仮)(ナムコ)
私立ジャスティス学園(カプコン)
幕末浪漫 月華の剣士(SNK)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)
バトライダー(エイティング／ライジング)
ストライカーズ1945Ⅱ(彩京)
侍魂(SNK)ほか
好評連載コミック
ストリートファイターⅢ
RYU FINAL〜闘いの先に〜
(中平正彦)
PSYCHIC-FORCE-2012 (TAITO)
サイキックフォース2012「パティ」©TAITO CORP.1997
ゲーメスト次号(No.208)は予価540円で
11月29日(土)発売!
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。
毎月15日・30日発売

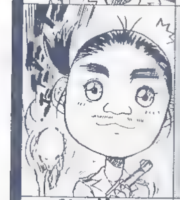

最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強〜い味方。
たとえば
●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!
●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。
ほしい人は、現金書留に¥1,650（送料込）を入れて送ってネ!
株式会社コインジャーナル
〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891
コインくん



●いろんな仕事を抱えすぎて、体調は最悪のピーク。人に任せないとダメだね、こりゃ。いろんな仕事をしてると、人によって求める高みが違いすぎると感じる。もう少しマジメにやってよ。遠くにある城を一緒に目指そうよ！というわけで、今ハマっているのはベルゼルク。やっぱり鷹の団でしょ。ちなみに僕のまわりの人たちはみんないけてる人が多いけど、覇王の卵は持っていないので、安心して仕事しましょう。（石井ぜんじ）



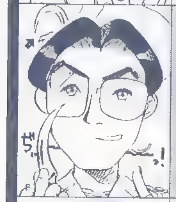
●映画や小説などほかのメディアに比べ、ゲームには能動的な一面がある。やはり開発者の手の上からは逃れられないとはいえ、自分の力で先に進んでいくという感覚がある。そういった要素があるからこそ自分はゲームが好きなのだとずっと思っていたのだが、最近になって、どうも自分は受動態の人間なのではないかと感じている。なんかここ数年、それまで思っていた自分の嗜好や観念が覆ることが多い気がする。で?って感じだが。（C・LAN）



●最近身も心もすっかりネイティブアメリカン!?な私ですが、銀モノにハマっていると書いたばかりなのに、なぜかGショックに遅ればせながらハマってしまいました。中でも11/2に発売のラバコレを筆頭に、WCCSフロッグマン、KOOLのキャンペーンなど、まず入手不可能なものばかり。どなたか譲って下さい♡
　話は変わって、もうすぐクリスマスッすね。そろそろ1人のクリスマスはイヤだなぁ…誰かお相手して♡イヤ、マジで。（スー）



●ギャルズアイランド5出張後記。
　3はさわり程度、次は編集部違いで、5には期待していたが、それにしても…。会議のときからぜんじさんはこうもり女2人で一歩も引かないし、はまー先生はバレッタの現状を語りだすわで、嵐の予兆を感じてはいたが、できた本のあの読後感といったら！でも、テーマは個々のゲームではないけれど、原稿制作のスタンスはいつもと同じなんだよね。（迷わず皆瀬葵！珈琲ふりーく）



●最近ゲーム三昧すぎたせいか、ちょっとやそっとのことでは新作に興味を示さなくなってしまい、やや危機感を覚える今日この頃。そんな僕でも、なぜか家庭用、しかもシューティングを飽きずに続けている。ドラマチックな展開のものが多いから、忙しいときたまにやると非常に新鮮に感じたりするのだ。でも、そろそろ「YU-NO」や「トゥーム2」が出るし、一時おあずけか?（「サンダーフォースⅤカンストまであと5000万!?」はまー）



●先日、ライターのスーさんにススメられて、11月発売の限定モデルGショック（時計）を買おうということになったのだが、これを手に入れる状況が非常にキビシイことがわかった。お店や、知り合いに、かたっぱしから声をかけたのだが、どうもかんばしくない。予約を受けつけている店にハガキを出したりしたのだが、住所をまちがえ、ハガキが返ってきてしまうありさまだ。こうなったら当日に徹夜で並ぶ決意だが、買えるだろうか…。（SHO）



●ここ最近のマイブームはアニメ版「ベルゼルク」！放映当初は原作の出来が良いだけに、アニメ版にはそれほど期待していなかったのだが…。曲が意外と好みだなぁ～などと見ていたら、BGMは平沢進氏だっていうじゃありませんか！アニメでは「デトネイターオーガン」以来（かな?）とはいえ、独特の雰囲気はあいかわらず健在！早く新譜を出してくれないかなあ～。（伊勢猫）



●つい最近、友達の家で遊んでいるときにたまたま麻雀をやる機会があったので、麻雀を覚えようと思い、友達といっしょに麻雀を打ってみた。初めは役が全然わからないので、かなりチョンボをしてしまった。このまま負けて家に帰るのがくやしかったので、友達の家に2、3日泊まり込みで麻雀合宿をして、麻雀を少し覚えることができました。（麻雀にはまった僕フニャ夫）



●年度末の祭典、ゲーメスト大賞も間近に！今年の大賞は、どの作品が取るのか?できるだけ多くの読者の皆さんの参加をお待ちしています！締め切りは11/20。まだの人は急いで投稿だ！
　秋の新番は夢クレのシルバー王女で萌え～って感じ。久々のストライクゾーンでヤバイです。あとは御家人斬九郎。光と影のライティングがカッコイイ！このところ時代劇が面白くて俺満足。（脳みそくすぐられまくりのしもでん）

OPINION 論

ゲーメスト大賞についてつれづれに思うこと

石井ぜんじ

　毎年、恒例のゲーメスト大賞の季節を今年も迎えることとなった。ストリートファイターⅡの発売以来、大賞は対戦格闘ゲームが受賞している。今年度も対戦格闘ゲームが強いと思われるが、どのゲームが受賞するか、極めて微妙なところ。

　ゲーメスト大賞の歴史を見てみると、第1回から、ダライアス、グラディウスⅡ、テトリス、ファイナルファイト、ストリートファイターⅡ、ストリートファイターⅡターボ、サムライスピリッツ、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94、バーチャファイター2、ストリートファイターZERO2となっている。

　当初は、シューティングがマニアの間で全盛の時代で、いろいろなジャンルのゲームがあったにせよ、シューティングマニアは今の対戦格闘マニアと置き換えられるような位置付けにあったといえる。

　その後、対戦格闘ゲームに中心が移っていったわけだが、大ヒットしていたゲームを見てみると、ゲーム的に面白く、広い層にアピールしたものがほとんどと言ってよい。

　だが、プレイヤーの目は、今までになかった、斬新なものに魅せきつけられるのも、また事実。最新の技術が可能にした、新しい表現や画面の美しさがそのときそのときのプレイヤーにアピールしてきたのだ。常に新しい表現方法への模索の歴史であったと言い換えてもいいと思う。

　今年度は、革新的に大ヒットしたゲームはなかったかもしれない。このような年は、プレイヤーに好感の持てるような、"格"があって、ゲーム的に面白いものが、目立たないが、広いプレイヤーに支持されるものが強い。

　毎年言っていることだが、ゲームの歴史は、プレイヤーの手で作っていくべきだと思う。ゲームがメジャーになるにつれ、ゲームへのプレイヤーのカルト的な一体感は薄らいできたかもしれない。だが、プレイヤーの声は、確実にメーカーに反響を与える。それは私が実感していることだ。

　ゲーメストは本来、プレイヤーとメーカーの間の橋渡しをするべきものと思っている。ゲームが盛り上がるには、この一体感が欠かせない。ゲーメスト大賞は、プレイヤー側から、メーカーへの距離を一歩縮める手段でもあると思っている。

　ゲーメスト大賞の決定方法に対しては、内部では何年間も論議されてきた。読者投票だけで決めるのは、理想主義だろうか?だとしたら、それは悲しいことだ。この一年間は、ゲームセンターで同じ時間を共有したわけだから、お互いに理解し合い、納得できる形にしたいものである。

■待って～もうひとこと

　先日のヴァンパイアセイヴァー大会におきましては、多数ご来場いただき、誠にありがとうございます。読者の皆さんの、熱いご支援のもとにゲーメストは成り立っているんだなと、つくづく痛感。
　そんな読者の皆さんにぜひとも参加していただきたいのが「ゲーメスト大賞'97」。投票締め切りまであとわずかと迫ってきましたが、まだ間に合います！中綴じの専用ハガキにて、ふるって応募を。

表紙の裏をとれ

ジャスティスから、バツと岩です。70年代ライクに仕上げてみました。というか、俺が硬派銀次郎なのか?最近はリンダでゲットだぜの日々。愛の巣に"ウジ"が湧いてたときは大ショック。
　最近友人と話したが、既成キャラを描くとき、自分のイメージと、一般的イメージのバランスが難しいなと。色々深く話した。いいヤツだ。藤原ひさし

GAMEST　12月15日号

■平成9年12月15日発行　第12巻21号通巻207号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ｉ　MIO　福田柵太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
斉藤若子


CDJタイトル11・19 ON SALE
It's Marvelous
What's that
This sound?
Music is the sound of SEGA!
全世界のゲームミュージックファンへSEGA SOUNDを体感セヨ…!!
OUT RUN
鈴木 裕 プロデュース! 伝説の「アウトラン」を完全収録したファン必携アイテム第2弾!
映像特典:ハイブリッド版CD-EXTRAでアウトランセガサターン版映像収録。
定価¥2,310(税抜価格¥2,200)
MJCAX-00004
LE MANS 24
24時間、熱い鼓動が響く!
先進のレース・シミュレーション「ルマン24」を完全収録したオリジナルサウンドトラック!
MJCA-00005
VIRTUA STRIKER & VIRTUA STRIKER 2
熱い声援を受けて、イレブンが燃える。スタジアムの興奮をあなたに!
待望の「バーチャストライカー&バーチャストライカー2」オリジナルサウンドトラック!
定価¥2,310(税込価格 ¥2,200)
MJCAX-00006
〈CD-EXTRA対応〉
CD NOW ON SALE
鈴木 裕プロデュース
ハングオン/スペースハリアー
¥2,200(税抜) MJCAX-00001
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
¥2,500(税抜) MJCA-10002
CLUB SEGA
¥2,800(税抜) MJCA-00003
I guess …
Good Groove & Vibrations to the WORLD!!
発売元:株式会社 マーベラスエンターテイメント
販売元:株式会社 ポニーキャニオン
©SEGA

電脳戦記黙示録(C.T.R)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム〝OPERATION MOON-GATE〟は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もなお交戦が継続中である。ここではきたるべく第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

電脳戦記黙示録 VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION

■電脳戦記黙示録第二回は、前回に引き続きバーチャロイドの操作、それも多少上級なテクニックをふまえて講義していこう。前回の講義からバーチャロイドに搭乗を始めた新兵の諸君らは、しっかり身につけるよう願いたい。それでは始めよう。

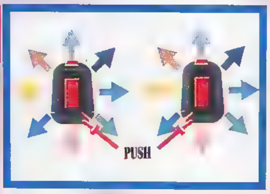
DASH ATTACK

■前回、バーチャロイドの基本移動方法及び、攻撃方法について述べたが、このダッシュ攻撃はそれらを組み合わせることによって可能になる、特殊な攻撃方法だ。まず、レバーを任意の方向に入力し、そこでレバー頭頂部にあるダッシュボタンを押すことで、バーチャロイドは急激に加速を始める。そのダッシュ中に攻撃ボタンを押すことで、攻撃を始める。

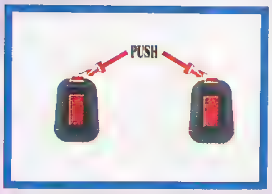
このダッシュ攻撃の有効な点は、攻撃の瞬間**(自動的に相手の方向に姿勢を制御して、攻撃する)**、ため、ヒットさせやすい点があげられる。欠点としては、攻撃終了後、機体に多大な負荷をかけるため、クーリングダウンによる一時的な硬直状態に陥ってしまい、そこを相手に狙われ、攻撃を受けてしまいやすい点があげられる。そのため、ダッシュ攻撃を使用する際には十分な注意が必要といえるだろう。もしこちらの攻撃が回避されてしまった場合は、停止と同時にジャンプをして、硬直を短くする手段も報告されている。

有効な使用方法としては、相手のダッシュ攻撃終了後の硬直中や、攻撃モーションが大きい攻撃をかわしつつ攻撃する戦法が有効。ただ攻撃するだけでなく、ダッシュ中に十分引き付けてから攻撃するように心がけてほしい。









JUMP ATTACK

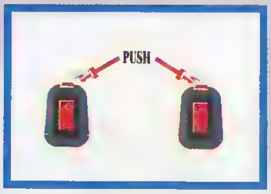
■右レバーを右方向、左レバーを左方向に入力。すなわちレバーを開くように入力することで可能となるジャンプ。このジャンプの上昇中にも攻撃が可能だ。ただし攻撃可能回数は一回のみで、攻撃が終了すると機体は通常のジャンプと同様に下降し、着地後ダッシュ攻撃終了後と同じく硬直時間が存在する。

ジャンプには、その行動を取った場合、機体が瞬時に相手の方向を向くという特性があるので、それを利用し、相手のダッシュ攻撃をジャンプでかわした直後に、相手の硬直を狙うといった戦法が有効だ。







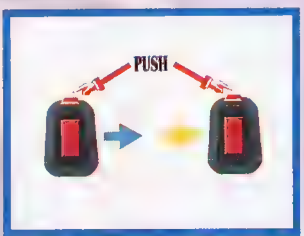


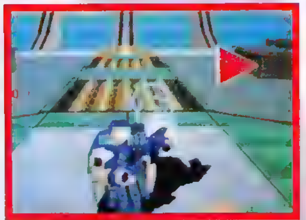
CROUCHING ATTACK

■機体の姿勢を低くして敵機を攻撃するしゃがみ攻撃。このとき、弾道は上方に向けて射出されるので、主にジャンプした敵機への対空手段として用いる。使用方法は左レバーを右方向、右レバーを左方向と、両レバーを内側に倒すように入力し、同時に任意のトリガーを引くことによって完成する。

対空手段はもちろんとして、ほかにも自機より高い位置に停留している敵機への攻撃や、遮蔽物越しの攻撃（このケースはボムなどが有効）、全高の高いバーチャロイド（SRV−14−Aフェイ−イェン、TRV−06k−HバイパーⅡ、XBV−13−t11バルーバスーバウ）への右手武器を使用しての攻撃が有効だ。これは通常の攻撃より弾速が速いため非常に回避しにくいためである。

欠点としては、しゃがみ攻撃中、機体はホールドされてしまうので、非常に敵機の攻撃を受ける危険性が高くなるという点があげられる。





移動しゃがみ攻撃

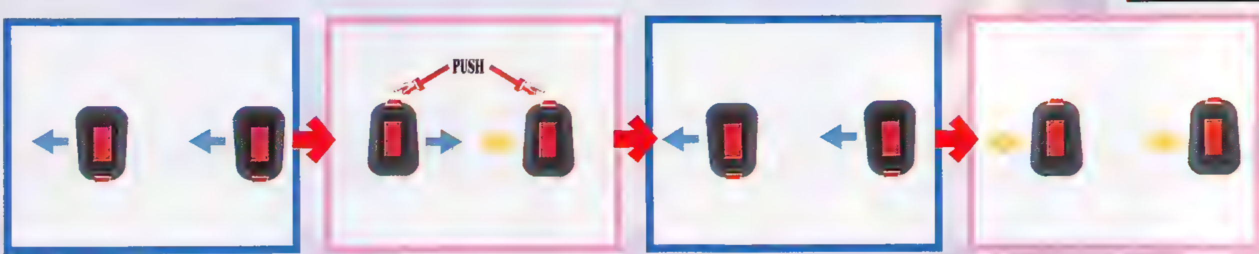
■前述したしゃがみ攻撃の攻撃回避能力を高くしたのが、この移動しゃがみ攻撃である。多少レバー操作が複雑になるが、牽制攻撃として非常に有効なので、確実に修得してもらいたい。

使用方法は、横移動中、瞬時にレバーをしゃがみ攻撃状態にし、再び横移動状態に戻すことで可能となる。例えば、右方向に移動している場合、左レバーを右方向に入力したまま、右レバーを左方向に倒し、同時にトリガーを引き、その直後右に滑りたい場合は右レバーを右方向に、左方向に滑りたい場合は、右レバーをそのままの状態で保ちつつ、左レバーを左方向に入力すればよい。

このとき注意しなければならないのが、滑り過ぎて相手の攻撃を受けてしまわないこと。特にHBV−05−Eライデンのレーザーなどには十分な注意が必要となる。

What's NEXT!?

前作戦中に収集した、バーチャロイド内に装備されているブラックボックスに記録されていた戦闘データは、まだまだ収まりきらない。第二次作戦で使用されるバーチャロイドの操作方法は、若干の改修を受けるとはいえ、現段階で配備されているシミュレーターは、兵員の基本スキルを上げるには十分役立つので、まだまだ作戦開始時間まで余裕がある今のうちに経験を積んでもらいたい。次回もより高度な操縦技術を報告する予定なので、諸君らの次回アクセスを楽しみにしている。また意見、感想も受け付けているので、それらも提出してほしい。それでは。



電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM

オラトリオ・タングラムに関しての新情報が入ってきたので早速紹介してみよう。

●近接時の新移動方法

「クイックステップ」

近接時にだけ使用できる特殊な移動で、相手の側面へ高速で回り込むというものである。





相手の近接攻撃をとっさに避けたいときなどに使用すると非常に便利な移動方法となる。

入力方法は「ターボ・ボタンを押しながら方向入力」すればOK。注意したいのが、方向入力してからターボ・ボタンではなく、先にターボ・ボタンを押してから方向入力という点だ。入力が先だと通常のダッシュになってしまうからだ。

今回紹介したシステムに関してはAMショーバージョンのため、発売バージョンとは異なる可能性があるということを覚えておいてほしい。

安心して遊べます!
やり甲斐、感じます!

STRIKERS 1945 Ⅱ ™

©1997 PSIKYO

STAGE攻略も、いよいよ7面に突入。また、待望の機体別攻略もスタート。今回も「ストライカーズ1945Ⅱ」のゲームの奥深さに負けない記事構成でお送りします!

2000点取りまくれ!

金塊分析講座

結局は慣れなんだけど、タイミングの計り方がつかめない人は参考にしてみてね。目指せ、2000点!

担当：RED

2000点を取ろう

特定の地上物を破壊すると出るボーナスアイテム〝金塊〟。

この金塊の得点が、取ったときの光り具合によって200点~2000点まで変化することは、11月15日号でも触れられているので、すでに知っている人も多いだろう。

しかし「光り具合で点数が変わる」と言われても、実際にはどういうタイミングで取れば2000点になるのかわからない人も多いと思う。

ということで、今回は金塊の光り方のアニメーションパターンと、対応している得点について分析してみた。これを読めば、2000点を多く取れること間違いナシー!

光り具合いを見切れ!

下のイラストを見てもらえばわかると思うが、金塊の光り具合は、8種類のアニメーションパターンがループしていて、それぞれのパターンは60分の7秒ずつ表示されたのち、次のパターンに描き変えられていくようになっている。

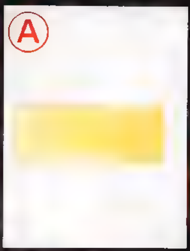
この中で2000点になるのは、図Ⓒのように、金塊の上面すべてが輝いたときのみとなっている。この絵のときを狙って取るのだ。

しかし実際には、図Ⓒの絵、つまり上面全体が輝いたのを見てから取ろうとしても、遅れて1000点になってしまいがち。

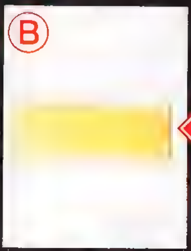
ここは2000点になる2コマ前の図Ⓐと、1コマ前の図Ⓑの金塊の光り方に注目してタイミングを計るようにしてみよう。このへんの1~2コマ前の絵（金塊の光り方）を識別できるようになれば、かなりタイミングが計りやすくなるはずだ。

金塊のすぐそばに自機を位置させて、図Ⓑの絵が見えたら取るようにすると2000点を取りやすいだろう。

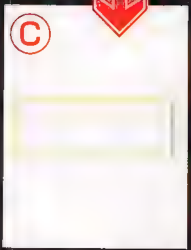
もちろん、図Ⓒの絵が見えてから、本当にすぐ取ってしまうと、1000点になってしまうので注意。



図Ⓐ。金塊の縁を移動する光に注目。



図Ⓑ。光が右上のカドのところまできている。この次が2000点だ。



図Ⓒ。上面全部が輝く。ここで取れば2000点だ。

まとめ取りしよう

大きめの地上物は2個以上金塊を出すケースが多い。

このような1台の地上物が出した複数の金塊は、光り方がすべて同じ周期で揃っているので、2000点になるタイミングで2個以上まとめて取っていくといい。もちろん失敗すると、2個同時に失敗することになっちゃうけど…。



同じ周期で光っている金塊は…

2個まとめて2000点で取れる。

これが金塊のアニメパターン一覧だ!



●前号の訂正とお詫び

前号(11/30号)の記事「自機の当たり判定について」で、フォッケウルフのところに疾風の当たり判定が、疾風のところにフォッケウルフの当たり判定が記されていました（つまり反対になっていたのです）。ここにお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

徹底検証　6機体

援護機ボムの性能について

最後の徹底検証のテーマは「ボム」について。緊急時の生命線ともいえるこの武装の機体差を把握しておこう！

担当：善之字元帥

ボムに必要とされる能力

使用回数に制限があるかわりに、危機に陥ったとき使えば状況が好転する援護機ボム。だが、厳密には「危機」にも2種類あることを意識してボムを使っているかな？

ここでいう2種類の「危機」を説明すると、

①突然目の前に予想外の敵弾が現れ、緊急回避したい

②ショット等の通常武装だけでは切り抜けるのが難しい場所で、安全を確保したい

おおよそこの2種類に分別されるが、それぞれに必要とされるボムの性能にはかなりの違いがある。

まず、①に必要とされるのは、ボム使用時の無敵と、画面中の敵弾を消す能力。これは、**短時間の自機の安全性を確保する能力**ともいえる。

次に、②に必要とされるのは、援護機の出現位置（画面全体か、画面の一部か）と、援護機の対敵弾耐久能力。言い換えれば、援護機がどの程度「盾」の役割を果たすかということで、これは比較的**長時間の安全性を確保する能力**の指標となる。

もちろん、両方の能力が備わっていれば文句なしだが、機体によって差があり、それぞれに得手、不得手があるため、機体別にまとめておいた。

〈表の見方〉

●無敵の有無

無敵のあるものは、一律約2・5秒の無敵時間がある。

●弾消し能力

援護機が被弾することにしか弾消し能力がないものと、加えて爆撃機による弾消し能力があるものとがある。

●援護機耐久力

援護機の敵弾耐久能力。機数の少ないものは、耐久力が多めに設定されているようだ。

●援護機の位置

援護機編隊の出現位置が、使用時の自機の位置によって変わるものと、必ず画面全体に広がるものとがある。

ライトニング
ムスタング攻撃編隊



無敵の有無	あり
弾消し能力	援護機の被弾
援護機耐久力	12発×5機
援護機の位置	自機位置による

ライトニングのボムには、無敵時間があるため、イレギュラーな敵弾回避には力を発揮するが、ムスタング編隊の横幅の狭さと宙返り中の行動制限から、危険地帯で使用しても、**安全が約束されない**というモロさがある。2周目では、その弱点が大きく響く。

疾風
富岳援護射撃



無敵の有無	なし
弾消し能力	援護機の被弾
援護機耐久力	38発×1機
援護機の位置	自機位置による

疾風のボムは、パンケーキのボムとやや性能が似ている。援護機の富岳が画面中央でいったん停止するまで耐久力が低下しない点も同じだ。しかし画面全体をカバーできないため、富岳の死角をすり抜けてくる敵弾に注意すること。ちなみに破壊力もやや高い。

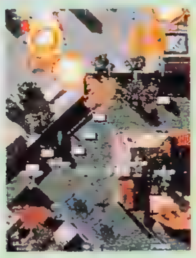
フライングパンケーキ
B35援護編隊



無敵の有無	なし
弾消し能力	援護機の被弾
援護機耐久力	20発×2機
援護機の位置	画面全体

パンケーキのボムは無敵がないため、緊急回避能力はやや劣るが、援護機の登場スピードが早く、敵弾に対してほぼ死角がないため、非常に使えるボムの部類に入る。ちなみに援護機の耐久力は、画面中央でいったん停止するまで決して減少することはない。

震電
流星改急降下爆撃隊



無敵の有無	あり
弾消し能力	援護機の爆撃 援護機の被弾
援護機耐久力	10発×6機
援護機の位置	画面全体

震電のボムは、無敵・弾消し・画面全体のカバー能力と、すべてがそろっているうえに破壊力もある。おそらく全機体中、最も使えるボムといえるだろう。ぜいたくをいえば、宙返り中が行動不能のため、やや次の行動のスタートが遅れるといったところか。

フォッケウルフ
A9A10巨大ロケット



無敵の有無	あり
弾消し能力	援護機の被弾
援護機耐久力	∞×1機
援護機の位置	自機位置による

おそらく全機体中、最も使えないボムがこれ。宙返り中は無敵時間があるものの、援護機（ロケット）が敵弾に対する**壁の役目をほとんど果たさない**ため、危険地帯で使用しても状況が好転せず、2発、3発と連続で使用させられることになるだろう。

モスキート
モスキート攻撃部隊



無敵の有無	なし
弾消し能力	援護機の爆撃 援護機の被弾
援護機耐久力	7発×5機
援護機の位置	画面全体

モスキートのボムは、ほぼ震電と同じと考えればよい。ただし、無敵がないため、弾消しの爆撃が届くまでが遅い画面上方での緊急回避能力にやや劣り、援護機編隊に若干の隙間があるため、まれに敵弾が抜けてくることもあることを覚えておこう。

緊急警告！ 君はボムを使えているか？

STAGE 7 基地ステージ



敵の出現パターンを覚え、敵を倒す順番を明確にする。これがこのステージを生き残る秘訣なのだ！

担当：KMT

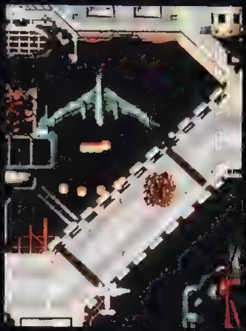
今回攻略する基地ステージは、今まで攻略してきた面に比べるとかなり難しいので、最初のうちはボムを使いつつ進んだほうがいい。ただしボムを使ったときは、必ず「次にボムを使わずに抜けるにはどうしたらいいのか」ということを考え、少しずつボムを使う回数を減らせるようにがんばろう。

この敵に要注意！

まずは、基地ステージに出現する強敵をチェックしていこう。

●爆撃機「BVP215」

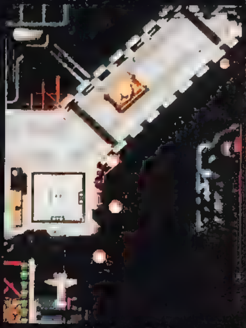
基地ステージに出現する爆撃機（中型機）BVP215は、自機を狙う赤弾（4WAY×2、3WAY×2）を発射したあと、自機を狙って白弾の2WAYと1WAYを交互に発射してくる（B区間に出現するやつは白弾を放射状にバラまく）。攻撃パターン自体はそれほどきつくないが、クレーン砲台などが設置されている場所に出現するため、処理が遅れるとかなり危険な状況になってしまう。溜め撃ちを使って、速攻で破壊することを心がけよう。



砂漠ステージに出現したやつとは、攻撃パターンが違うので注意しよう。

●赤い戦車

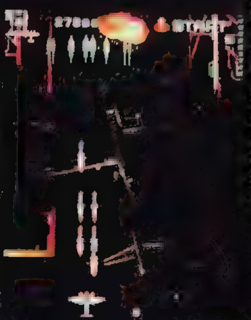
赤い戦車は、B区間とC区間に1カ所ずつあるハッチから出現し、自機を狙って白弾を4連射してくる。ザコ戦車などの攻撃がからむC区間では、かなり危険な存在となるので、パターンをしっかり作って、きちんと対処できるようにしておこう。



こいつの撃ってくる白弾は、スピードが速いので要注意！

A区間

基地突入後、3組のザコ戦闘機編隊の出迎えを受けたあと、画面左前方にBVP215が出現するので、溜め撃ちを使って速攻で破壊しよう。ただし、溜め撃ちを使うときは、BVP215が出現してから使うのではなく、**BVP215が出現する直前に溜め撃ちを置いておくような感じで使う**。こうすることによって、BVP215が出現すると同時に溜め撃ちを当てることができるぞ。



2組目のザコ戦闘機編隊をある程度撃ったら、溜め撃ちを発射する。

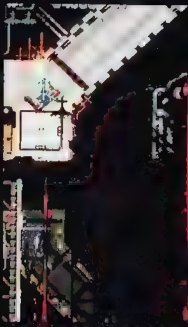


タイミングがバッチリなら、弾を撃たれる前に倒すこともできるぞ。

画面左側のBVP215を破壊したあとは、そのまま画面左側で前方のクレーン砲台を破壊してから、画面右側に新たに出現してきたBVP215を撃ちにいくようにする。クレーン砲台を破壊せずに画面右側のBVP215を撃ちにいってしまうと、真横からクレーン砲台に弾を撃たれ、非常に危険な状態になってしまう。くれぐれも破壊する順番を間違えないようにしよう。

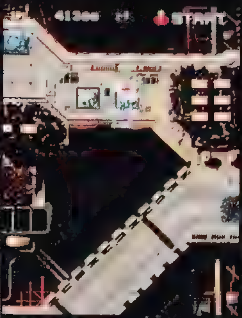
B区間

まずはハッチから赤い戦車が出現する。**この赤い戦車の弾は、赤い戦車に重なることによって封じることができる**ので、出現と同時に重なって撃ち込もう。



赤い戦車の動きにあわせて撃ち込もう。

赤い戦車を倒したあと、画面右側に戦車が配置されているのだが、すぐに撃ちにいってはいけない。まずは画面左側でクレーン砲台とBVP215を破壊しよう。このときフォッケウルフ以外の機体は、溜め撃ちを使って速攻で破壊したほうがいいぞ。クレーン砲台とBVP215を破壊したのを確認したら、画面右の戦車を撃ちにいく。



戦車の弾を避けつつ、砲台に重なって撃ち込もう。

B区間最後の場所に設置されている砲台は、自機を近づけることによって攻撃を封じることができるので、画面右の戦車を撃ったら、すぐに右側の砲台に重なりにいく。右側の砲台に重なったら、画面左端に配置されている戦車の弾をちょっとずつ左に動いて避け、右側の砲台→左側の砲台→画面左端の戦車の順に破壊していこう。

中ボス・CANNY（Ⅰ orⅡ）の対処法

このステージに出現する中ボスは2体存在し（CANNY・Ⅰ or CANNY・Ⅱ）、どちらか一方がランダムで出現する。どちらが出現してもいいように、両方の中ボスの対処法をしっかりと覚えるようにしよう。

ちなみに、前作をやっていた人なら気づいたかもしれないが、ここで出現する2体の中ボスは、前作のアメリカ面ボス（CANNY・Ⅰ）と、ロシア面ボス（CANNY・Ⅱ）だったりする。

●CANNY・Ⅰ

CANNY・Ⅰの攻撃パターンは、以下の通り。

①正面にツイン弾を連射

②自機を狙う7WAY（白弾）を発射

③両肩の砲台から自機を狙う9WAY（赤弾大）を発射

①の攻撃は、ボスの正面にいなければ済むことなので、全く問題ないだろう。

②と③の攻撃は、どちらも自機を狙ってくる奇数弾なので、中ボスが弾を発射したら、自機を少し横に動かすだけ避けることができる。弾のスピードにビビらず、冷静に対処するようにしよう。

基地ステージ道中MAP



※スタート直後のMAPは省略しています



画面中央あたりでボスが弾を撃ってくるのを待ちかまえ、



弾が発射されたら自機を少し横に動かして避ける。覚えてしまえば楽勝だ。

●CANNY・Ⅱ

CANNY・Ⅱの攻撃パターンは、以下の通り。

①機雷（自機を狙う4WAY弾を炸裂する）×8を射出

②両肩の砲台から自機を狙って、5WAY×2→3WAY×2→4WAY×2の順に発射

③両肩の砲台から赤弾（大）を真下に連射

まずは、①の機雷を無視して画面中央で中ボスを撃ち込む。機雷はすべて炸裂することになるが、炸裂後の弾は自機を狙う偶数弾なので、自機を動かさなければ弾に当たることはない。機雷が炸裂したら、②の攻撃に備えるため、自機を半キャラ分だけ右（左でも可）に動かしておこう。

②の攻撃は、すべて自機を狙ってくるので、最初に発射される5WAYを引きつけてから少しだけ左（自機を左に動かしていた場合は右）に動けば、②の攻撃のすべての弾をやり過ごすことができる。

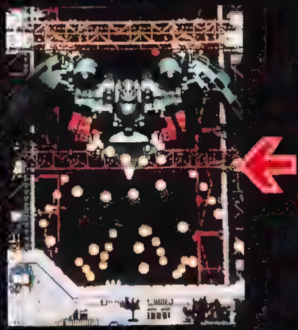
ただし、5WAYを引きつけすぎると最後の4WAYに当たってしまうので注意。引きつけ過ぎてしまった場合は、3WAYを避けたあと、自機を元の位置に戻そう。

③の攻撃は、ボスの正面にいればいいので問題ないはず。

なお、どちらの中ボスが出現した場合でも、溜め撃ちは中ボス出現直後に1回だけ使うようする。中ボスでむやみに溜め撃ちを連発してしまうと、C区間の開幕でレベル2の溜め撃ちが使えず、苦戦を強いられることになるぞ。



機雷が炸裂したら、半キャラ分自機を右に動かし、



5WAYを引きつけてから少し左に動くだけでいい。

C区間

まずは画面左端の戦車を撃ちにいく。ただし、疾風の場合は、画面中央のハッチより、チョイ右のラインに溜め撃ちを置いてから、画面左端の戦車を撃ちにいくようにしよう。

しばらくすると、画面中央のハッチから再び赤い戦車が出現するので、こいつを撃つために自機を画面中央に移動させる。このとき移動するのが遅いと、赤い戦車の弾に行く手を阻まれてしまうので、移動スピードが遅い機体は早めに移動を開始すること（画面左端の戦車を破壊していなくても）。そして、赤い戦車の正面まで移動したら、溜め撃ちを使って赤い戦車を速攻で破壊してしまおう。



赤い戦車は、溜め撃ちを使って速攻で破壊しよう。



これは悪い例。自機を移動させるのが遅いとこのような状態になってしまう。

赤い戦車を破壊したあとは、画面中央に配置されている戦車とクレーン砲台を、出現と同時に破壊していくことを心がければ、それほど苦戦はしないだろう。

D区間

このD区間には、自機を狙わない白弾を放射状にバラまく攻撃と、自機を狙って白弾を撃ってくる攻撃を交互に繰り返す、モデルⅢ型UFO（銀色の円盤）が13機出現する。

このモデルⅢ型UFOの攻撃は、結構きついうえ、弾をよく見て避けるしかないので、いつでもボムを使えるようにしておこう。



最初に出現する4機がバラまく白弾は、この位置が安地。うまく利用しよう。

特殊戦車 ブロック・エイド



2種類の弾幕で攻撃を仕掛けてくるこのボス。炸裂弾を安全に回避するためには知識と経験が必要とされる。

担当：善之字元帥

このボスも例によって、1次形態と2次形態とでまったく攻撃手順が異なるので、それぞれを分けて説明していこう。

ブロック・エイド特殊戦車形態の攻撃

ブロック・エイド特殊戦車形態の攻撃は、左右に開いたアーム状の砲頭から、2種類の弾幕を交互に繰り返すという単調なものである。それぞれについて説明しよう。

①扇状赤弾（写真Ⓐ）

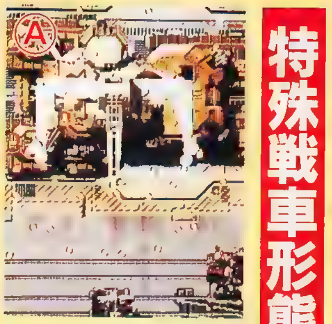
ボスにたどりつくとまず撃ってくる攻撃がこれ。扇状に2WAY×20発の赤弾を乱射するが、実は**自機を全く狙っていない**。画面一番下、両アームの中心と、画面右端よりやや内側が、赤弾に対する安全地帯になっている（後述）。

②炸裂弾（写真Ⓑ）

扇状赤弾の次には、両アームから炸裂弾が撃ち出される。分裂した弾は、大赤弾・小赤弾・白弾となって画面全体にまき散らされる。**この弾幕は自機を狙っている弾と、そうでない弾が混じっている**ため、正確な判断力が要求される。

以上2種類の攻撃を交互に繰り返すというだけの攻撃パターンだが、きちんと弾を避けるためには正確な自機移動が要求される。機体ごとに違った攻略パターンは必要ないが、撃ち込み効率によって、倒すために必要な時間が大幅に変わってくるので注意しよう。

特殊戦車形態の攻撃モード





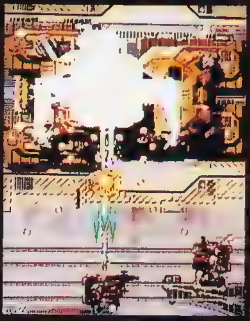
弾幕のかわし方&倒し方

①まず、ボスとの戦闘が始まる前に、画面中に現れる緑色のザコをショットで一掃してしまおう。これが遅れると、ボムとパワーアイテムを持っている部品を破壊できなくなってしまう。



ザコを早めに片付け、パーツが出すアイテムを回収しておく。

②ボス左側の部品を破壊し、アイテムを回収すると、アームが開き、両腕から扇状に赤弾がバラまかれる。このとき、アーム中央にある突起物に縦軸を合わせ、ギリギリまで撃ち込み、ボスが弾を撃ったら画面下まで下がる（また、**このボスではショットボタンを離す意味がないので、戦闘中はずっとショットを撃ち続けること**）。



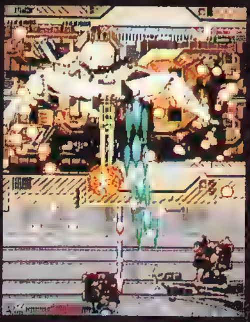
ギリギリまで接近して撃ち込み、正面の安全地帯に入る。

③赤弾を避けた後、ボスのアーム先端部が光り、炸裂弾が発射される。この炸裂弾は、自機を狙っているものとそうでないものとで構成されているため、安全地帯が存在しない。よって、見切って避ける必要があるのだが、はじめのうちは避けづらいと思うので、コツを挙げておくと、

●**基本は、画面中央から右に向かって移動していく**

●**赤弾と大赤弾は速度が遅いため、白弾のほうが先に自機に届く。よって、まず白弾に注目して先に避け、その後に遅い赤弾と大赤弾を避けるようにする**

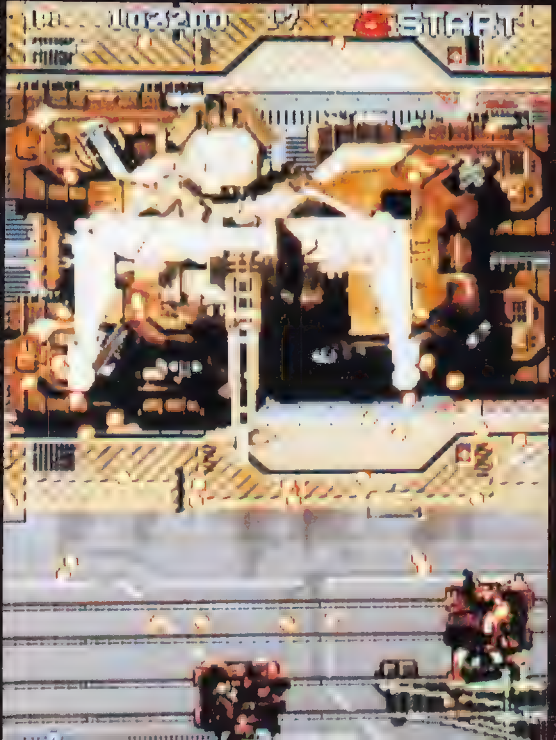
この2点に注意するといいだろう。それでも危ないと思ったら、**ケチらずボムを使っていこう。**



まず白弾を回避。赤弾はその後で避けても間に合う。

④炸裂弾を避けたかどうかというときに、再び②と同じ扇状赤弾が撃ち出される。基本的な避け方は②と同じだが、③の炸裂弾の赤弾が画面上に残り、ボス正面の安全地帯が塞がれていることがある。そんなときは、ボス正面の安全地帯にこだわらず、**画面右下、端よりもやや内側（写真参照）の安全地帯を使っていこう。**

ショットだけでこのボスと戦った場合、各機体の攻撃力にもよるが、この③～④の攻撃を2ループも繰り返せば、特殊戦車形態は倒せる。もちろん溜め撃ちを使えばこれより早く倒せるものの、破壊力が要求されるウォーロイド形態との戦いが苦しくなってしまうので、なるべく溜め撃ちを使わずに倒すようにしたい。むしろ炸裂弾が危ないと思ったら、ボムを使うことが大事だ。ミスしてしまうと、今までに溜めたボムと溜め撃ちゲージを失ってしまい、よりウォーロイド形態が苦しくなるぞ。



扇状赤弾は、写真の位置が安全地帯。正面にこだわる必要はない。

VS.ボス攻略

ブロック・エイド ウォーロイド形態



ウォーロイド形態は、他のボスと違い、ループする攻撃アルゴリズムを持たないため、1つ1つ説明していこう。

担当：善之字元帥

特殊戦車形態を破壊すると、ウォーロイド形態との戦闘になるが、この形態は、全部で17段階の攻撃手順を持っている。後半の攻撃はかなり厳しいので、効率よく撃ち込み、なるべく早く（9段階目あたりに）倒すよう心がけたい。

ウォーロイド形態撃破パターン

●第1段階
誘導弾&ライフルから白弾

戦闘が始まると、まずボス後部のバックパックから誘導弾と、構えているライフルから散弾状に白弾が吐き出される。普通に避けるとかなり難しいが、ここはいきなり安全地帯があるので、写真の位置を参考に、バックパックの左側に重なって撃ち込もう。



バックパック中心よりやや左側は安全。バリバリ撃ち込もう。

●第2段階
バックパックから白弾

ボスが誘導弾を撃ち終えたら、ボスの正面に下がり、フォッケウルフを除く全機体は溜め撃ちを全放出し、そのまま撃ち込みつつ画面最下部まで下がる。



ボス正面まで下がり、持っている限りの溜め撃ちを叩き込め！

その後、ボスのバックパックが開き、白弾を撃ち始めるので、レバーをコンコンと右に入れつつ、ゆっくり画面右へと移動していく。



ゆっくり移動すれば、白弾は怖くない。この間も撃ち込むこと。

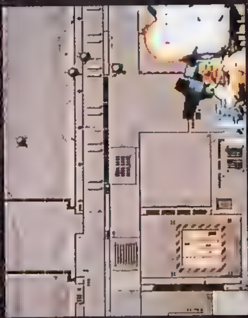
●第3段階
炸裂手榴弾

第2段階の白弾を避けきったら、ボスの目の前に張り付いて撃ち込む。もし、溜め撃ちが溜まっているようなら発射しておこう。

張り付いて撃ち込んでいるうちに、バックパックからは、画面左下に炸裂手榴弾が投下される。この手榴弾は、一定時間で爆発し、いくつかの弾に分裂する。回避は難しいので、慣れないうちはボムを使っていこう。

もし、ボムを使わずに抜けたい場合は、ボス正面から小刻みにレバーを下に入れつつ下がってくるようにするといい。手榴弾と自機の位置が近くなるところが難しいが、きちんと抜けられるはずだ。

また、速度の遅い機体なら、最初の手榴弾が炸裂した瞬間に、レバーを右斜め下に入れっ放しにすれば、ちょうど避けられるタイミングになるので覚えておこう。



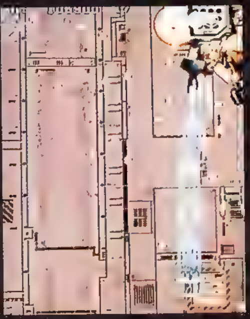
ボスの正面から、小刻みにレバーを入れつつ下に下がる。



遅い機体なら、レバーは右下に入れっ放しで大丈夫だ。

●第4段階
バックパックから白弾

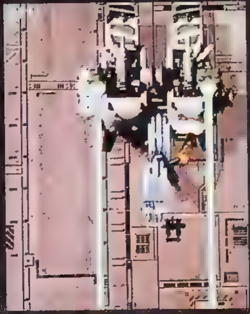
炸裂手榴弾を避けきると、第2段階と同じ白弾を撃ってくるので、第2段階とは逆に、左へと小刻みに避けていく。モスキートなら、このあたりでボスを破壊できる。



第2段階と同じ弾幕。今度は右から左へと避けていく。

●第5段階
バックパックからレーザー

白弾を避けたら、ボスは移動しつつレーザーを撃ってくるので、それを見越して、画面右端のボス正面に張り付き、ボスが左へと移動するのに合わせて自機も一緒に移動する。ちなみに、レーザーに対しては、完全無敵になるボム以外は無力なので注意しよう。



レーザーの間に入り、ボスの移動に合わせて左へ。この間も撃ち込むこと！

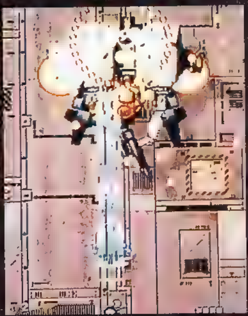
●第6段階
赤弾・白弾バラまき

レーザーを撃ち終えると、ボスは続いて赤弾と白弾をバラまくが、これは射出口よりやや左右にずらした位置が死角なので、座標を合わせて撃ち込みに専念しよう。

●第7段階
バックパックからレーザー

弾幕を撃ち終えると、第5段階と同じレーザーを撃ってくる。今度は画面中央から左へと移動するが、第6段階の赤弾が残っているので、大きく左へ避けること。

きちんと撃ち込んでいれば、全機体ここまでには倒せているはず。



早目にこの位置に入って、撃ち込みに専念しよう。



残っている赤弾を大きく左に回避しつつ、レーザーの間に入る。

●第8段階
多弾頭ミサイル連射

この攻撃は厳しい。ここまで長引いてしまったら、おとなしくボムを使ってボスを破壊しよう。



回避は困難。撃ち込み効率を上げ、この段階までに破壊しよう。

機体別攻略①

自分で撃ちにいくことが魅力の1つ

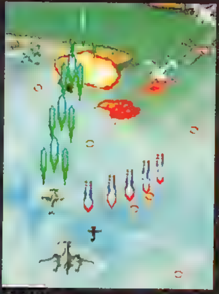
フォッケウルフ

前方集中型ショットで比較的扱いづらいウルフ。しかし、敵出現地を覚えたバリアの使い方をマスターすれば、1周クリアは夢じゃない。

担当：キャサ夫

フォッケウルフの特徴とは、メインショット及びサブショットの2つが完全に前方集中型となっていることだ。しかし、自機の移動速度は速く、メインショットはパワーアップさえすれば、画面一番下からでも、ショットは切れ目なくつながる。さらにサブショットは、フルパワー時だとミサイルを最高5発発射することができ、その威力は高い。ショットの威力は最高と言われているモスキートと、肩を並べるほどでもある。

フォッケウルフは広範囲にショットを発射できないが、その移動速度を生かし、あらかじめ敵出現位置を覚えた戦闘が重要になる。



威力の高いサブショットは、最高5発まで連射が可能。

溜め撃ちはポイントを決めて使うのが重要

フォッケ・ウルフの溜め撃ち「プラズママイン（以下バリア）」は、攻撃するものではなく、**敵弾を消すものとして使用するのが主な使い方といえる。**

消すことができない弾が存在しないバリアの性能は、基本的にレベル1～3まで同様。ただ、レベルの違いでバリア自体の持続時間、防御範囲が異なる。

説明すると、レベル1ならばバリアの範囲が小さく、溜め撃ち発射後も画面内にいる時間も少ない。

対してレベル3は、レベル1に比べ広範囲。一回りも二回りも大きく、発射後もその場で5秒間くらい停止してから画面上部へとスクロールする、というものになっている。

実際にゲームをプレイすればわかると思うが、バリアはある意味、ボム代わりとして使うことができる。しかし、敵弾の激しいところでとっさに使うというのは不可能だ。これは攻撃タイプの溜め撃ちでも同じことがいえると思うが、フォッケ・ウルフも同様。溜め撃ちは、ポイントを考えた使い方が理想的になる。

1面から4面までがランダムになっている面構成。実はこのランダム要素で、溜め撃ちに影響するものがある。ウルフの攻撃力からいって、ランダム4面が、街・鉱山・海・空ステージという、きついと言われている面が頭にくる順番だと、実際に溜め撃ちを使う場面は“ない”。

だが、街または鉱山ステージが4面にきた場合は、溜め撃ちを使わないことには、クリアするのもきついという現象が生じる、というのも覚えておいてほしい。

比較!!



レベル1は、防御範囲が小さいが、中央が安地。



これぞ究極安地!?ゲージの溜まりは遅いがぜひとも使いたい。

狙ったボムと緊急回避

全6機体中恐らく最弱と考えられるボム。ボムボタンを押した瞬間、自機が宙返りして無敵になる。同時に画面下からロケットも出現するが、ボムによる攻撃はロケットの当たり判定のみとなり、弾消しも同様。

ボタンを押してからロケットに重なっていれば、結構な時間無敵状態になれる。しかし、いかんせん攻撃判定がロケット部分なため、周囲の敵を破壊することができない。フォッケ・ウルフのボムは、基本的に、いざというときの緊急回避用ボムと捉えてほしい。

一応、攻撃を考えた有効な使い方も1つある。フォッケ・ウルフならではの面白い使い方で、溜め撃ちがレベル3あるときに、画面半分のどちらかでボムを発射。そのまま無敵状態で反対側へ移動し、今度はレベル3バリアを発射すると、なんと画面のほとんどが安全地帯に…。参考がてら試してみてください。2周目などはおそらく重要になるかと…。

では、さっそく1周目の簡単なクリアの仕方、面攻略を説明していこう。



ボムの理想型となる使い方。画面内ほとんどが安地です。

1面～6面パターン

おっと、攻略する前にあらかじめ言っておくが、前半のランダム4面に関する攻略内容は、どのステージでも4面にきた場合を想定しているものであり、1面や2面だと内容が多少異なる場合がありますのでご了承を。

●空ステージ（ランダム面）

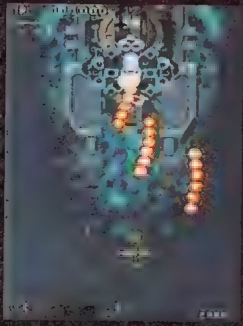
左右からの1000点ザコ終了後、画面中央に爆撃機ギガントが出現。バリアを中央に放ち、白弾を消して破壊に専念する。



ギガントの白弾攻撃に合わせて、レベル1以上を設置しよう。

道中後半、爆撃機深山が時間差で右・左・中央と3機出現。左から出現同時に張り付いて撃ち込み、3WAYを撃ってきたら弾を避けつつ右の深山へ移動。これで左は破壊できるはず。右も同様の動きで破壊する。最後は深山の両脇からザコも出現するので、左右に大きく弾を振りながら破壊しよう。

ボス1次形態では、溜め撃ちを使わず破壊。ウォーロイド形態になり、ボスが降りてきたら、画面左下でレベル2以上のバリアを発射。ここで粘れば2次形態へ移行し、ボスを丸裸にできる。



ウォーロイド形態初めの攻撃は、ここで自機をキープ。

●海ステージ（ランダム面）

道中左右から出現する爆撃機は、サブショットを5発分撃ち込んで

やるだけで破壊が可能だから、押される心配はない。中盤、画面内で横（左からスクロール）になった戦艦の2隻目が、画面中央へ移動したタイミングでバリアを発射。中央からザコと一緒に出現する堅めの爆撃機に備えよう。道中で金塊を回収しつつ進んだ場合、きつくなるのはこの場面だ。

ボス1次形態では。初めに左の砲台へサブショットを連射し、中央に現れる砲台に備えバリアを設置、破壊。そのまま右へ自機を移動させ、レベル1のバリアを設置して砲台を一掃する。これでボスは最終形態にするまで問題なし。

最終形態で赤弾を扇状に撃ってくるモードになったら、弾を引きつけてバリアを発射。ここはレベル1でもバリアを追いかける感じでボスに撃ち込めば、白弾を回避しつつ、ちょうどボスを破壊できるだろう。


大きな赤弾がきたら、バリアを張って撃ち込もう。

●鉱山ステージ（ランダム面）

このステージは正面からしか堅い敵が出現しないので、前方集中型のフォッケ・ウルフなら、あらかじめ出現地に自機を合わせた攻略を取れば問題ない。道中後半、右にある建物と同時に出現する爆撃機、フライング・ウイングは、この鉱山ステージが4面ならば、4機出現する。

ここは中央右の爆撃機に対して



浮遊弾がきたら、弾を引きつけつつバリアを発射！

バリアを発射し、弾封じする。中央左の爆撃機を破壊してから右を破壊しよう。ちなみにバリアを設置した時点で、右側の爆撃機を破壊可能であれば、そのまま破壊してOK。

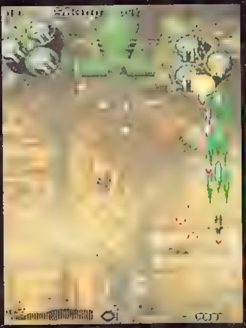
ボスは、前半4面の中では強いといわれているが、フォッケ・ウルフのバリアを使えば楽勝。1次形態では、ボスの周りを1周して赤弾を回避する。両脇に付いている丸い砲台だが、ここは慎重にサブショットが5発全弾ヒットするように調整しよう。メインショットの撃ち込み具合がよければ、1回の攻撃で破壊可能だぞ。

2次形態では、浮遊砲台がやっかいだが、レベル1で弾を引き付けてから発射・追いかけて撃ち込みゲージを補給…。これの繰り返しでクリアできるだろう。

●街ステージ（ランダム面）

中盤、搭載機ミステル隊が腕の見せどころとなる。前前号（11/15号）のMAPを参照に、ミステル隊の決まった出現地を覚え、1機につきサブショットを2～3発分撃ち込めば破壊可能だ。

その後の3連砲台地帯は右下の写真のように、後ろの砲台2つの中央を狙ってサブショットを撃ち込む。するとスムーズに1つの群れを破壊することが可能だ。もし攻撃に押された場合は、片側で引き付けてから緊急回避ボムを使用。


3連砲台は、後ろ2つの中央を狙って撃つのがポイントだ。

のちにロケットを利用して下がり、反対へ移動してからレベル2以上のバリアを発射。これで押されていたロスを取り返すことができる。

ボス1次形態での、最初の攻撃（横長で砲台が付いている）では、反時計回りでその砲台の周りを1周してみよう。弾を誘導しながら、中央にきたときにちょっと撃ち込めば、即破壊できる。次の攻撃は、画面端から弾を引きつけつつ徐々に移動するのが基本的な避け方となる。3連砲台地帯でバリアを使わなかった場合は、バリアが必ずレベル2以上溜まっているはずなので、砲台正面に設置。そのまま重なって上へ移動しつつ撃ち込めば楽勝だ。

2次形態では、常に正面をキープして的確に撃ち込む。問題は白弾＋7WAY。ボスが降りてくると同時にレベル1のバリアを発射すれば即破壊可能だ。

●砂漠ステージ（5面）

開幕、大型戦車ラーテに重なり、右のザコ戦車を一瞬の移動で破壊。その後再び大型戦車ラーテの左側ギリギリに重なって、左のザコ戦車の弾を封じつつ、ひたすら撃ち込む。これで大型戦車ラーテ中央からの赤弾、計4発目が発射されると同時くらいに破壊が可能。

ボス1次形態は、右の丸い砲台前でバリアを発射して弾封じ。その間に左の丸い砲台を破壊する。


大型戦車に重なり、この位置をキープして破壊しよう。

これで流れは一気に楽になる。

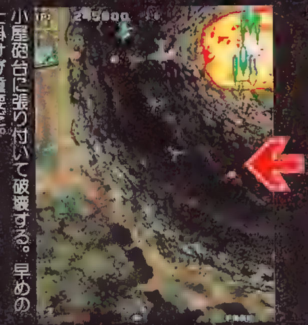
2次形態はザコがちょっと苦しい。開幕、自機を狙ったバラまき弾は極力端で避け、3回目の白弾＋赤弾（2WAY）攻撃を避けやすくしよう。その後、赤弾が扇状に発射され、ボスの真正面に道が…。そこをかいくぐり、砲台の弾に気をつけて撃ち込めば楽勝だ。

●山ステージ（6面）

ステージがスタートしたら、左からザコ戦車3台に対しサブショットを放ち、速攻で右の小屋砲台に重なって破壊。ちょっとでも撃ち込みが遅れると発射口が開き、



開幕、左のザコ戦車を早めに破壊。その足で…。


小屋砲台に張り付いて破壊する。早めの仕掛けが重要だ。

即死するので注意。2つ目の小屋砲台も同様だ。ただ、ここはザコの弾にも注意しておこう。

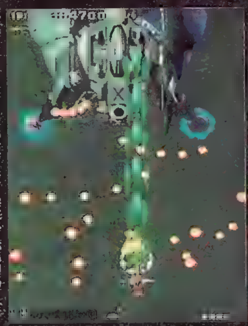
中ボスはバリアを張れば楽勝。バリアを使わない場合は、どちらかの砲台（右がお薦め）を速やかに破壊しよう。

中ボスを過ぎた瞬間、左右から出現する計8本のミサイル…。画面半分で溜め撃ちレベル3を設置しておけば、全部のミサイルを壊すことも可能だぞ。

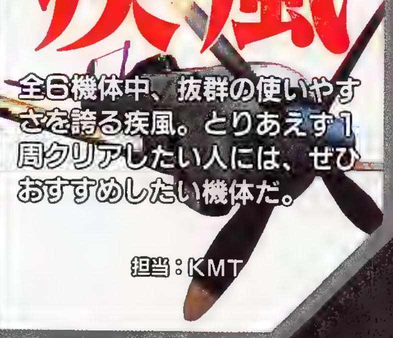


レベル3が溜まっていれば、点数稼ぎの一環として使ってみては?

ボス1次形態は、無理せず画面右下の安全地帯を使用。2次形態はボスに張り付いて撃ち込むチャンスだ。唯一問題になる攻撃は3回目の赤弾＋白弾攻撃。ここはちゃんとした避け方もあるが、フォッケ・ウルフならばそれも必要なし。レベル1以上のバリアを引きつけてから発射すれば、回避可能だ。撃ち込み具合がよければ、ちょうどこの攻撃が済んだくらいで破壊可能。


ボスの3回目の攻撃は、安全にバリアを設置だ。

機体別攻略①



秋水は永遠の友

疾風

全6機体中、抜群の使いやすさを誇る疾風。とりあえず1周クリアしたい人には、ぜひおすすめしたい機体だ。

担当：KMT

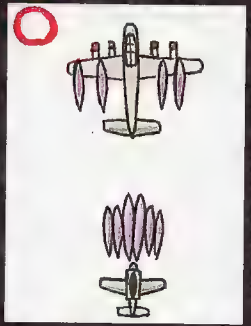
疾風の強さは、溜め撃ちとボムの使い勝手のよさによるところが大きい。しかし、普段の攻撃の主軸となるのは、やはりメインショットとサブショットになるので、まずはそのへんの使い方から説明していくことにしよう。

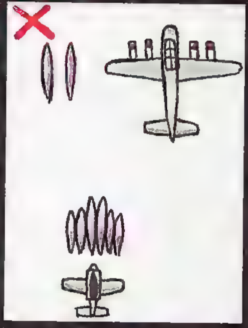
耐久力のある敵には接近して撃ち込め！

疾風のメインショットは、拡散型のワイドショットである。このワイドショットというのは、広範囲をカバーできる半面、画面内に3発までしか発射できない（メインショット最強時）ため、爆撃機などの耐久力がある敵に押されやすいという欠点がある。

しかし、耐久力のある敵に押されてしまうのは、あくまでも画面内に発射できる弾数が少ないためであって、ショット自体の攻撃力が低いわけではない。そのため、敵に接近してワイドショットが全弾当たるようにし、ショットを連射できるようにすれば、集束型のショットと同等、もしくはそれ以上の攻撃力を発揮できる。爆撃機などの耐久力がある敵に対して押されないためにも、敵の出現と同時に接近して撃ち込むことを心がけよう。

ただし、敵に接近して撃ち込むためには、敵に近い位置で弾を避けなくてはならない。敵に接近して撃ち込んだはいいが、いきなり弾を撃たれてやられた、なんてことにならないためにも、敵の攻撃パターンはしっかりと覚えよう。


ワイドショットが全弾当たる位置まで接近して撃ち込む。これが理想だ。


敵に接近しても、ワイドショットが全弾当たらないと意味がない。

秋水に頼りすぎると危険だぞ！

サブショットの秋水は、敵を自動追尾して攻撃してくれる便利な武器。しかし、秋水のサーチ性能を過信してザコ敵の処理を完全に任せてしまうのはあまりよくない。

というのも、秋水は敵をサーチしたのち、しっかりと照準を合わせてから攻撃を開始するため、ザコ敵をサーチしてもなかなか攻撃をしてくれないときがあるのだ。

また、一度耐久力のある敵に攻撃を開始してしまうと、基本的にその敵を倒すか秋水が撤退するまでその敵を攻撃し続け、他の敵をサーチしなくなってしまう。そんなわけで、ザコ敵はできるだけ自機のショットで撃つようにしよう。

また、サブショットの秋水は非常に攻撃力が低い。そのため、耐久力のある敵を秋水に任せっきりにするのも危険。

しかし、耐久力がある敵でも、ある程度自機のショットを撃ち込んだあとならば、秋水だけに任せてしまってもいい。敵を出現と同時に接近して撃ち込んだら、敵が攻撃してくる前に自機を安全なところに退避させて、トドメは秋水に刺してもらうというわけだ。


秋水を信用してザコ敵を任せてしまうと、こんなことに。


自分は安全なところに退避し、トドメは秋水に任せる。

溜め撃ちはレベル1重視で

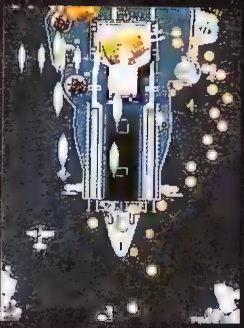
前回の溜め撃ち講座のところでも説明したように、疾風はレベル1の溜め撃ちをこまめに使っていくのが基本。疾風の溜め撃ちは、レベル1でも十分に攻撃力があるうえ、秋水を設置しておける時間もレベルによる違いがないので、無理にレベル2やレベル3を使う必要はない。むしろ、できるだけゲージをレベル2以上に溜めないほうがいいくらいだ。

これはなぜかというと、レベル2が溜まった直後に溜め撃ちを使うポイントがきてしまうと、そのポイントで溜め撃ちを使ったあとに、しばらくの間溜め撃ちが使えなくなってしまうからだ。溜め撃ちの攻撃力に依存するところの大きい疾風にとって、このような状況になってしまうと、場所によっては致命的なミスになりかねない。

このような状況になるのを防ぐためにも、ゲージがレベル2まで溜まりそうになったら、予定の場所より早くても溜め撃ちを使ってゲージを減らしておくようにするといい。溜め撃ちの秋水は、長時間設置しておくことができるので、ちょっとぐらい早めに使っても全然大丈夫だぞ。

疾風は、レベル2の溜め撃ちが1回だけ使えるよりも、レベル1の溜め撃ちが2回使えるほうが強力だということをしっかりと頭に叩き込んでおこう。

なお、レベル2の溜め撃ちはそれなりに使う場所もあるのだが、レベル3の溜め撃ちは、はっきりいって使うところがない。ゲージを溜めるだけ無駄なので、レベル3を使うことは考えないほうがいいだろう。


このような場所では、レベル1の溜め撃ちを2回使えるようにしておきたい。

疾風は、溜め撃ちの使いやすさばかりが目立つ機体だが、**実はボムの性能もかなりいい。**無敵時間こそないものの、援護機である富嶽はでかくて耐久力があるので、敵弾を防ぐ盾として大いに活用することができる。そのうえ富嶽による援護射撃も非常に強力なので、敵の攻撃がきついところでは惜しまず使っていこう。


ボムを使ったら、敵弾を防ぐ盾として富嶽を有効に利用しよう。

疾風 1面～6面攻略

●空ステージ（ランダム面）

前回の機体別攻略のところで説明したように、序盤の爆撃機ギガントのところで溜め撃ちを使ったあと、レベル2が溜まる前にレベル1の溜め撃ちを画面両端に設置し、深山×3に備えることが重要。

ボス戦では、1次形態では溜め撃ちを使わず、ウォーロイド形態になった直後にレベル2の溜め撃ちを使う。こうすることによって、第2段階にすることができるのだ。なお、ウォーロイド形態になった直後にバラまいてくる赤弾は、1、2面時は画面左端で、3、4面時は画面右端で弾の外側を避けるようにするといいぞ。

●海ステージ（ランダム面）

ステージ道中はレベル2が溜まらないように注意しつつレベル1の溜め撃ちをこまめに使って、戦艦や爆撃機に対処していく。ただし、ボス到達時にレベル1の溜め撃ちが2回使えるようにしておきたいので、うまくゲージの調整をしておこう。

ボス戦では、主砲の正面と艦橋の正面に溜め撃ちを設置すれば、ほとんど弾避けをすることなくボスをウォーロイド形態に移行させることができる。開幕に主砲が撃ってくる弾は、主砲の正面より左の位置で、弾の外側を避けるようにするといい。

●鉱山ステージ（ランダム面）

ステージ道中は、レベル1の溜め撃ちをこまめに使っていけば、そんなに苦戦しないはず。

やっかいなのはボスのウォーロイド形態。前回の機体別攻略では、浮遊砲台の射出口に溜め撃ちを重ねるといい、と説明したのだが、4面時はボス本体からの攻撃が激しく、なかなか近づくことができない。そこで、左の写真のように溜め撃ちを使って、自機と浮遊砲台の間に溜め撃ちによる防御壁を作るといい。防御壁を作るときは、レベル1の溜め撃ち1つだけでは心細いので、できればレベル2か、レベル1の溜め撃ちを2つ設置するようにしよう。



うまく浮遊砲台を誘導して、溜め撃ちを防御壁として利用しよう。

●街ステージ（ランダム面）

街ステージでは、ステージ道中の3連砲台地帯と、空中戦艦のところでレベル2の溜め撃ちを使えるようにゲージを調整する。

3連砲台地帯は、以前紹介したように、9機目のミステル隊を撃ちにいったとき、画面右（11機目のミステル隊の正面のあたり）に溜め撃ちを設置しておくと楽だ。

空中戦艦、6連砲台のところでは、6連砲台の正面に溜め撃ちを置くのではなく、6連砲台のチョイ横に溜め撃ちを置いて、ザコヘリの撃破に専念したほうが安全。ザコヘリをすべて撃ってしまえば、この場所はそんなにきつくないぞ。



溜め撃ちはザコヘリを撃つために利用しよう。

ウォーロイド形態は、横に動きながら撃つ白弾＋自機を狙う7WAY（赤弾）がきつい。白弾を避けたあとは、1発ずつ赤弾を見切って避けるのではなく、赤弾の流れに沿って避けるようにしよう。



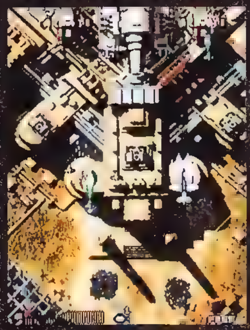
1発ずつ見切って避けるのではなく、弾の流れに沿って避けると楽。

●砂漠ステージ（5面）

このステージは、開幕に出現する大型戦車ラーテが強敵。開幕で溜め撃ちが使えないとかなり苦しいので、4面ボスと戦うときはゲージの残量に注意しておこう。

ボスは、1次形態がかなりやっかい。ボス到達時にレベル1の溜め撃ちが2回使えないときは、白弾を撃ってくる砲台2門のうち、片側を溜め撃ちに任せ、もう片方は自機を重ねて撃ち込むようにするといい。この白弾を撃ってくる砲台は、自機を重ねることによって攻撃を封じることができるので、弾を撃たれることはない。ただし、中央にある赤弾を撃ってくる砲台には弾を撃たれるので、白弾を撃つ砲台を破壊したら、すぐに後退するようにしよう。

あとは、主砲の正面に溜め撃ちを置いて、主砲の攻撃がこない場所で弾避けに専念すればいいのだ。

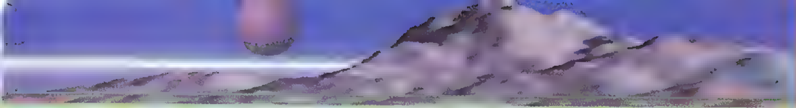


砲台を破壊したら、すぐにその場から離脱しよう。

●山ステージ（6面）

このステージでは、小屋砲台や深山などの強敵に対して、こまめにレベル1の溜め撃ちを使っていけば、ほとんど苦戦しないはず。ゲージがレベル2まで溜まらないように注意して進もう。

ボスも、弾の避け方が完全にパターンになるので、全く問題ないだろう。前号の記事をしっかり読み、確実にパターン化できるようになれば、ノーボム6面突破も夢じゃないぞ。





独特な画面システム

今までの横画面サッカーゲームと違い、自分の視点から奥に進んでいくというシステムから成り立っているゲームなのだ。また、すべての選手を操るわけではなく、各チームの中から1人だけ選んでその選手だけを動かすというものなのだ。他のチームメイトはある程度自分が指示を出せるというだけですべてオートで動くようになっている。

例えば、自分はセンタリングを上げるアシスト専門のウイングになってもいいし、シュートを狙うストライカーになってもいいのだ。

とにかく自由度が高いゲームというのが印象的だ。


1人を動かす独特なゲーム展開。


目の前でタックルされることもある。


ボールをもっていなくても味方に指示を出せるのだ。

操作系のおさらい

全く新しい感覚のこのゲーム。操作系もかなり特殊なので今回も紹介していこうとおもう。

レバー1本とボタン3つという基本的なタイプのコントロールパネルなのだが、用途が特殊で、レバーは上に倒すと前進、左右が方向転換というように下方向には入力することがないのだ。これは、左右の方向転換によって自分の視点を360度回転させることができるので、自分がバックするという動きは要らないというわけだ。

ボタンも特殊で、シュート、センタリングを行うボタンと、指定されたチームメイトにパスを出すボタンと、チームメイトにパスを出させるという3つのボタンでそれぞれを操作するのだ。

以上のような操作系でゲームを進めていくのだが、次からは、実際にAMショーでプレイした感覚を紹介していこう。


味方にロングパス!

実際のプレイ感覚

AMショーのナムコブースにリベログランデがあったわけだが、ショーに行った人はプレイしてみただろうか？

実際にプレイをしてみると、まず、自由度の高さにシステムとしての新らしさを感じた。

ゲームのシステム上、自分がボールに触らなくても試合は進んでいくのだが、やはり自分がチームを引っ張っていくようでないと勝利に導くことは難しい。あと、実際に自分がボールをもったときには、シュートするのもいいが、味方にセンタリングを上げてアシストしたほうが得点しやすいようだ。自分がゴールエリアに走って、味方のセンタリングをまつことも可能だぞ。

あと、オススメなのが2人同時プレイの協力戦だ。2人で協力すれば、より高度な連携が可能になるので楽しさも倍増といったところだ。


シュートシーンはサッカーの魅力の一つ。


2人で協力すれば2倍のおもしろさ。

ここで紹介したものはあくまでAMショーバージョンの感想であって発売時期には変更されるものも多いということを理解しておいてほしい。

どれもが斬新なゲームなので期待は高まるばかりだ。


友達との連携を作りあげろー

月を見るたびに思い出す、負けたあの日の悔しさよ……
そんなあなたに絶対安心の攻略参考書!!

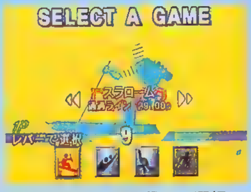
2日目の競技はテクニック系だ！

Winter Heat
SEGA SPORTS

残りの競技4つを紹介。後半はテクニックを要するもので盛り沢山だ。

担当：キャサ夫

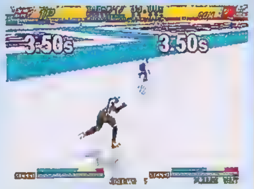
前号（№204）で紹介した1日目の競技、スピードスキー、スキージャンプ、ダウンヒル、ショートトラックスケートの操作説明はちゃんと覚えたかな？基本的に1日目はボタン連打系が多かったわけだが、今回紹介する4つの競技はどちらかというと、ボタン連打よりレバーを使ったテクニック、体力のペース配分などが重要になってくる。



2日目はこの4種目から選択。まずはスラロームか？

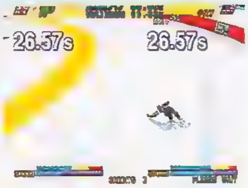
競技へのチャレンジも今作品はスキージャンプ以外ワンチャンス。後半戦4競技は緊張の糸が切れない戦いになるぞ。

スピードオーバー要注意
SPEED SKATE



直線ではMAXスピードを狙うのが基本。

スケートリンクをライバルと2人で1周する競技。もちろんタイムアタックだ。この競技はショートトラックスケートとは違い、決められたラインを滑らなくてはいけない。でも、そのラインというのは自動操作。つまり、この競技ではレバー操作はいらない。操作系で使用するものはAボタンオンリー。早く連打してスピードを競う。だが、それでは1日目の競技、スピードスキーと同じになってしまうことに…。実はこの競技、ボタンを1つしか使わないわりに結構テクニックが必要とされる種目だったりするのだ！スタート地点からカーブを2カ所通過して1周、スタート地点だったところがゴールになる。テクニックが要されるところとは、この2回のカーブポイント。画面下部に青、黄、赤と色彩されたパワーゲージがあるのだが、カーブではゲージの量を黄色で一定させなくてはいけないのだ。パワーが足りない分には問題ないが、もし赤色にゲージが達してしまった場合、オーバースピードとなってキャラはコケてしまうので注意。安定したボタン連打がうまさの秘訣。



カーブで調子に乗って突っ込むと、オットットット…。注意。

リズム感を向上させよう
SLALOM

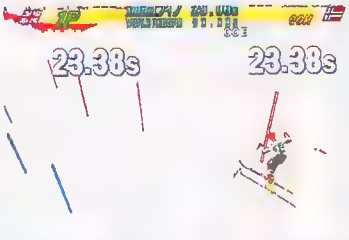

スラロームに限らず競技説明は見たほうがいいぞ。

一定の間隔でおかれたポールの間をうまく通過し、タイムを測定する。冬のスポーツではもうおなじみのアルペン競技だ。

ゲーム内容としては前作の110mハードルと感じは似ている。というのも操作系に関した話をすると、使うものはAボタンとBボタンの2つで、常にAボタンは連打しパワーを溜める。で、Bボタンはハードルを跳ぶのと同様、ポールをはじくために使用する。

が、スラロームはポール間隔が必ずしも一定になっているとは言えない。110mハードルならば一定したタイミングをつかめば、簡単にクリアができる。しかし、スラロームの場合は2～3の群れ（ポールの）があり、その都度タイミングがずれるようにできているのだ。プレイをすれば分かると思うが、これがまた結構難しいぞ。

また、ハードルを失敗するようにポールのはじきミスも存在する。もちろんミスをすればタイムロスだ。いかにポールを引き付けてはじくかが記録を出すコツになるだろう。



これは前半。わりと間隔が広い。後半は狭い！

壁にぶつかるなと言われても…
BOBSLEIGH



はじめのそりを押す場面。意外にここが重要だったりする。

恐らく“ボブスレー”がゲームとなったのはウィンターヒートが初めてだと思う…。今までにゲーム化されなかったその理由はプレイすれば分かると思うが、ボブスレーの操作が異常に難しいからだ！

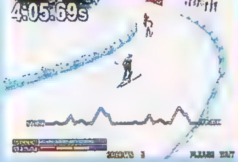
そりの両脇には壁があり、その壁にあたると減速してしまいタイムロスの原因に…。しかし、スタート時からゴールまで一度も壁にあたらずゴールできたものはいるのだろうか？可能であればご一報を。



バンク付きカーブを滑走。直線立ち上がりが緊張する。

さて、操作系の説明をしよう。基本的に使用するのはレバーのみ。ただ、スタート時そりを押すためにAボタンを使う。そしてBボタンで乗り込み動作だ。そこからは細いコース上のそりを慎重にレバーで操縦。カーブに合わせて左右に操作する。壁には極力あたらないように細かい操作が強いられるぞ！

冬のマラソン
CROSS COUNTRY



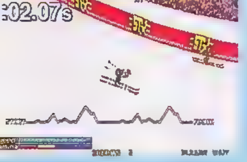
うねうねした雪上コースを滑る。上りはスタミナ激減！

ウィンターヒート最終競技が冬のマラソン“クロスカントリー”だ。この競技は前作の1500m走と雰囲気が似ていて、画面下部パワーゲージ以外にスタミナゲージも付いている。

コースは左右にカーブするのはもちろんのこと、勾配まであり、上り坂、下り坂によるスタミナ配分が勝負の要になるだろう。

操作はAボタンを押すことによってスケーティング（走る）をして、キャラクターはレバーで操作するようになっている。スタミナゲージは4つあり、これがすべてなくなってしまうとスケーティングすることができず、かなりのタイムロスに…。

スタミナゲージは一定時間で回復可能。クロスカントリーのコツは上りで体力を使い、下りで回復。これが基本だぞ。


下りは直滑降！スタミナ回復重視だ！



「サルテサーキット」を
スプリントレースで走る!

ル・マン24
LE MANS 24™

耐久レースとは違った
感覚がここでは味わえる!
予選感覚でここで練習して
耐久レースに臨むのもいいだろう!

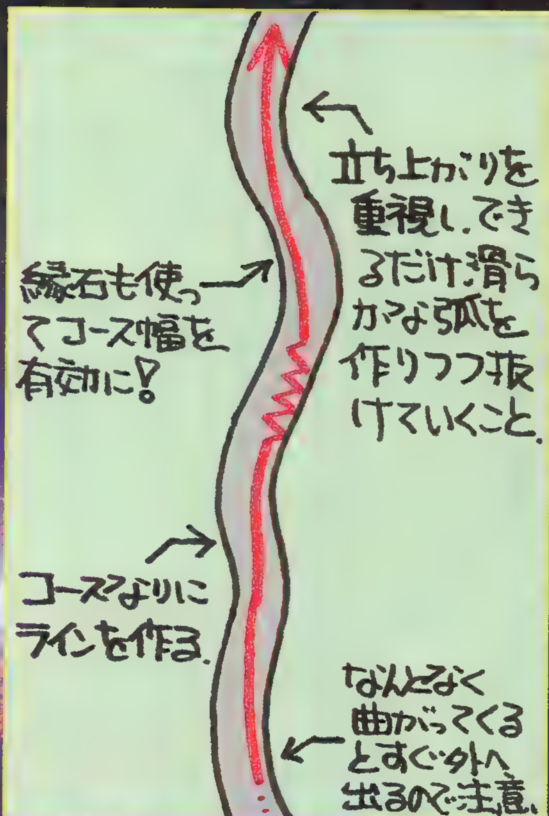
担当：するする

スプリントレース サルテサーキット

3ラップで1位を目指す！

本格的にル・マン24を攻める前に、しっかりコースを知っておく必要がある。その1つとしてスプリントレースの形でル・マン24のコースを走ってみる。

耐久レースでは、時間の変化を体験しつつレースが進むため、やや控えめなドライブになりがち。それをどのラップも全力で走れるのがスプリントレースでの走行。ここで目いっぱいコースにアタックをし、ミスが出ない走りを覚えてみたい。では始めよう。

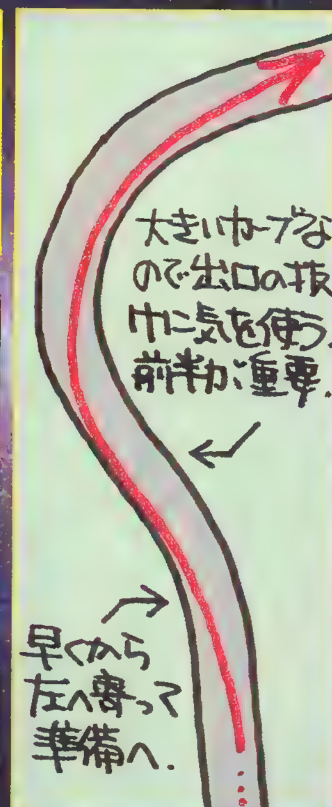


序盤はコーナーを完璧に！

スタートはグリッドからとなる。どのドライブゲームでも同じだが、オーバーレブにならないようアクセルをコントロールして待ち、シグナルグリーンでフルアクセルへ。スタートしてしばらくは小さいカーブの対応に追われる。それらのカーブは単体で存在せず、シケインのように2つセットになった形が多い。しっかりラインを作りつつ、進入速度に気をつけて走り抜けていく。


[illegible]

24時間走り抜くための基本はミスをしないこと。限界まで攻めていくとかなりリスクの多い走りになるため、ミスが起こりやすい。速く走りたいが、まずは抑えてミスをしないレベルにしたい。




ラインを使っておかないとミス連発!!

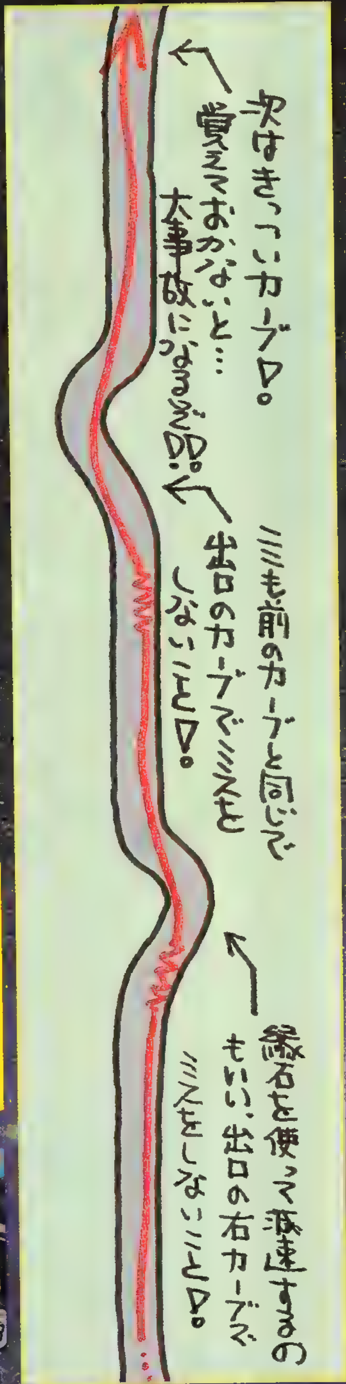
左、右と続くきついカーブでは、1つ目の進入でしっかり減速ができていればまずふくらまない。実行するのみ！

最高速度からカーブへの進入！

サーキットとなっているコースから一般道となるコースへ出る。マップを見てもわかるが、かなり長いストレート。


次のカーブを考えてストレートを走る。

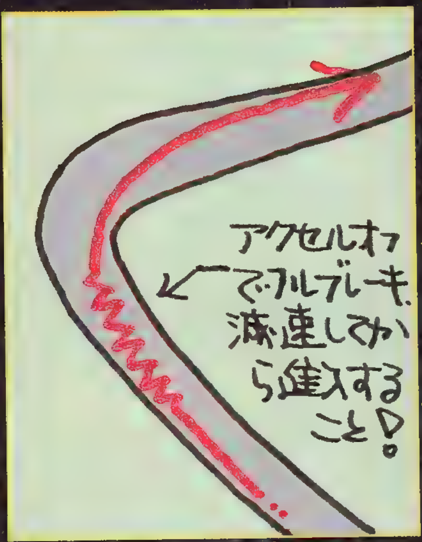
特別なテクニックがいらないストレートであるが、その途中にポツンポツンとテクニカルなカーブが存在する！



まずこのカーブがどのぐらいの位置にあり、どちらに曲がっているのかをチェックしておこう。それがわかれば、その手前でラインを変えていき、カーブの大きさに合わせてスピードを変えていく。いかにスピードを維持するか。


いかに少ない減速で抜けるかが重要。

かなり高いスピードで走れるところなので、減速しすぎるとタイムに影響が出る。コース幅を有効に使いたい。



そして縁石もしっかり使い、とにかくスピードを高く維持する。徐々にアタックすると上達も早いぞ!

長いストレートのあとの急カーブを忘れるな!

このコースで一番きついカーブがストレートのあとに存在する。まずこの位置を完全暗記しておこう。


しっかり減速してからインへ入る!

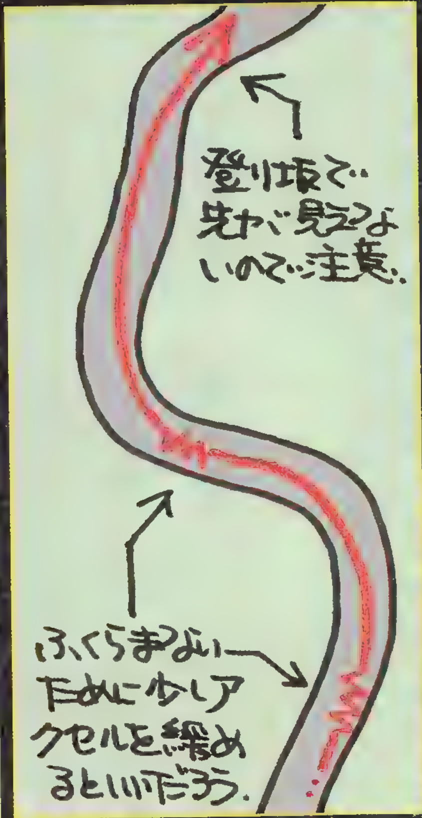
このきついカーブは、右へ曲がっている。となれば進入は左寄りからとなる。

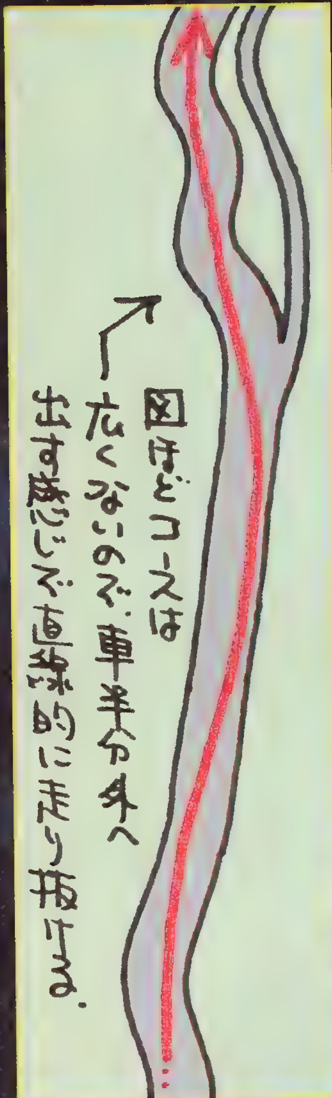
これにあとは減速。これだけきついと、生半可な減速では間に合わない。それを肝に銘じてアクセル全開状態からアクセルオフでフルブレーキへ。このとき直進状態にしておかないとスピンするぞ!これでインへ。スピンに注意!

テクニカルコーナーで確実にラインをキープ!

サーキットのコースへ戻るわけだが、前半の展開に似てカーブが多くなる。まずその数と曲がる方向、そして大きさを1つずつしっかり覚えていくこと。それまではかなり減速して走ること。


先が見えない。暗記が生きてくるよね。





怖いのは、森や坂のために先の展開が確認できないこと。ここで暗記したコースがすぐ思い出せれば、強いよね!


すぐにラインが見えるかな?

とくに上りつつ右へ曲がって左へ行くところ。ライン取りがあまくなりがち。しっかり覚えてタイムアップしたい。ピットレーン入り口あたりから小さいカーブが続くが、ここは強引に直進するラインで走り抜けるといい。縁石をしっかり使ってね!

メインのストレートへの入り方

あまりカーブが小さいためカーブがいくつあってどっちに曲がっているかわからない人も多いだろう。それがしっかりわかれば文句はないが、1つ目のカーブに入るとき、どの角度で入れば直進で抜けられるかなという程度の気の使い方でここはOK。ガタガタとなるけどおかまいなし!

スーパーリアル麻雀P7

この時代に生まれた喜び

©1997 SETA CORPORATION

付録の描き下ろしポスターはどうでしたか？
本物の人は観賞用、保存用、家宝用も揃えてくださいね。

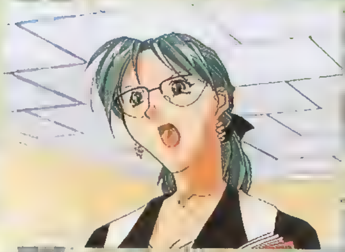
早いことにP7の連載も回を重ねて今回で5回目ーそして5回目にしてついに付録ポスターへ進出、さらに今回はいよいよ全国民待望の、眼鏡お姉さま、蘭堂芹香先生の大特集と相成りました。

この号が発売されている頃には、もう君の家の近くのゲームセンターにもP7が入荷していると思うので、毎日足しげく通ってチェックするが吉。

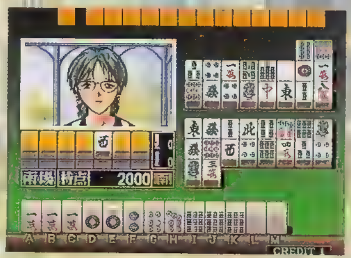
プレイ前には小銭のチェックも忘れずに。コンティニューカウント中に必死こいて両替機に走るという修羅場に陥らないように、万全の態勢で勝負に臨もう。

また、「周りのゲーセンにはP7がないよう」ってな人は、店員さんにお願いするなり、基板を買うなりして、何とかプレイすることを心がけてほしい！ってなんか尊大だなあ。

絶賛発売中の「ギャルズアイランド5」の超極秘袋とじでもP7のムハスなグラフィックが拝めるので、まだ見てない人はそっちのほうもよろしく（営業）。

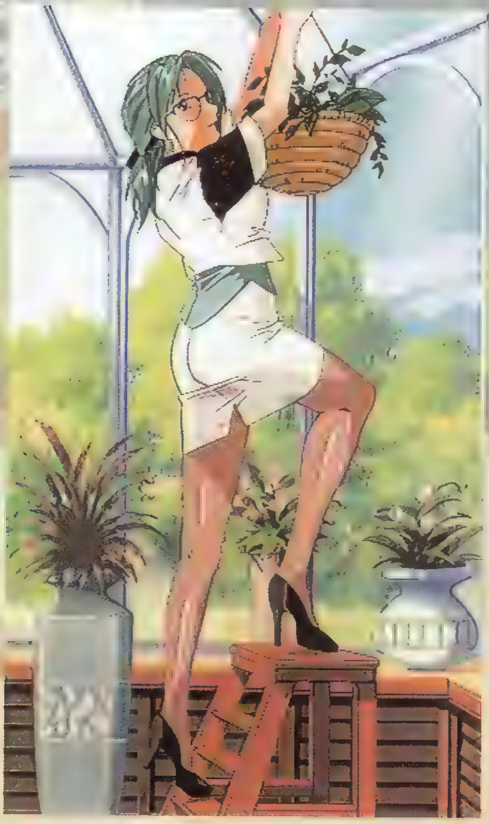


今回の主役、芹香さん。怒らせると怖そうだが怒られてみたい気も。くはあ〜。



腕のほうは折り紙付き。生半可な読みは通用しないかも。

インテレクチュアル・ビューティ、その名も蘭堂芹香女史





ステージ紹介

見よ！凡人が一生かかっても住めそうにないこのゴージャスなテラスを！

このような閑静かつ豪奢な場所で麻雀が打てるとは、あんたも幸せもんだね、こりゃ。

聞こえてくるのは小鳥の声と木々のざわめき、そして(半)自動雀卓のジャラジャラと牌を混ぜる音。フガ。





ストーリーモード3人娘特集のトリを飾るのは、スーパーリアル麻雀PⅥからの伝統を今に受け継ぐ眼鏡っ娘(?)「蘭堂芹香」さん（25）だー！
長年の悲願であった「リアル麻雀シリーズに眼鏡っ娘を！」という悲願が成就されたのが、前作のスーパーリアル麻雀PⅥであった。
それから一年の後、再び登場したリアル麻雀の最新作がこのP7であるが、前作での大好評っぷり（勘）を受け継いで、今作品にも眼鏡っ娘の続投が決定したのは皆もご承知の通りである！
これからもシリーズ通して常に眼鏡っ娘を登場させてほしいものですなお代官さま。むふ～ん越後屋おぬしもワルよのう。だーっはっはっはっ。…とか書いてるとなんだか頭のヤバイお兄さんみたいだ。
まあとにかくだー！今回は一部には大好評の芹香お姉さまの特集である！

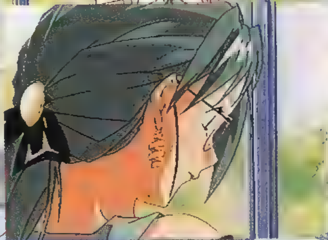


どのストーリーを選ぶかによって、他のキャラクターとの関わり方が変わっていくぞ。



先に紹介された麻比奈姉妹の家庭教師を務めているという設定で、麻比奈家専属家庭教師兼専属麻雀講師という、何だか凄い肩書を持っている彼女。
「綺麗でカワイイ雀士を育てるのが目的」という怪しげな野望を抱えているのがミソ。綺麗でもかわいくない野郎は弟子入り不可なのであろうか。
麻雀の講師を務めるだけあって、当然その腕はかなりのもの。3人の中では一番手強いのではないだろうか？彼女が主役のストーリーを選んだ場合は、絶対苦戦必至だろう。
しかし、苦労するだけあって勝利の見返りは大きいぞ。何と言っても3人の中では最もプロポーションがナイスであるからして、得られる精神的充足もそれに比例しているのではないかと思われます。たまらんのう越後屋。むふ～んお代官さまもワルでございますなあ。だーっはっはっはっ。

あせりは禁物♥
押しまくるだけじゃ勝てないわよ





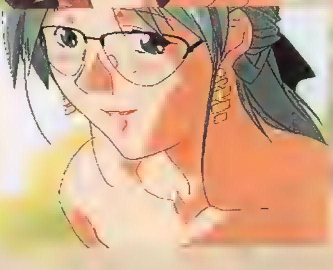
この角度、この角度ですよお客さん！まったくたまりませんなあ（死）。



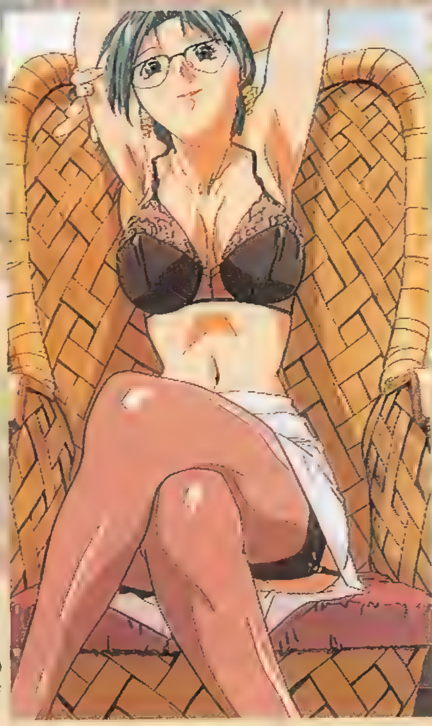








健康優良雑誌のゲーメストでお見せできるのはこ・こ・ま・で♥続きはゲーセンでね。



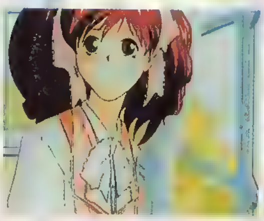
非常にツボを突いたカットですう！思わず写真を引き伸ばして部屋に飾っておきたくなりますよね。ってオレだけか？

理詰めじゃ勝てない、それが、ハートの駆け引き



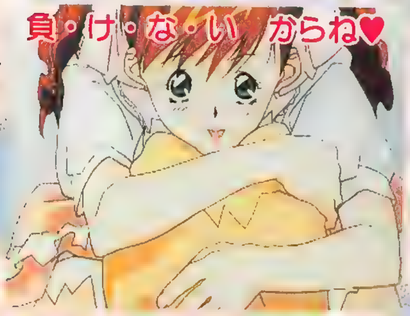
P7発売記念♥ キャラクター別オープニングダイジェスト

麻比奈百合奈



可愛さブッちぎりの百合奈ちゃんが別荘を案内してくれます♥







夢と希望の別荘へ！

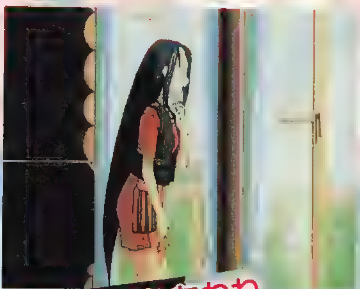
あなたと百合奈ちゃんが出会ったのは、喫茶店のアルバイトをやっていたとき。彼女はいつも学校帰りにこの店に立ち寄り、麻雀ゲームをプレイしていたのです。

毎日のようにゲームをやりに来る彼女。それからまもなく、ひょんなことからあなたは彼女と友達になることができました。

そして、夏休みに入って第一日目。彼女はあなたにこう告げたのです。

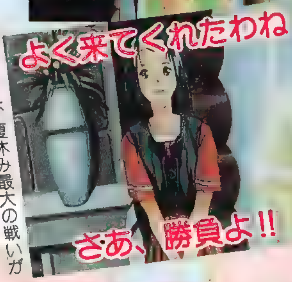
「あのですね、百合奈の家の別荘に、一緒にいきませんか？」

麻比奈夏姫

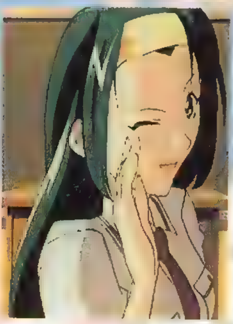








今ここに、夏休み最大の戦いが幕を開ける…！



誰もいない夕暮れの教室、彼女があなたに告げた言葉は……。

ときめきと思い出の別荘へ！

突如としてクラスメイトの麻比奈夏姫から下った緊急指令！

「麻雀のメンツ合わせのため、夏休みに私の家の別荘へ同行せよ」

…あなたの運命や如何に。

蘭堂芹香



アダルトな夕焼けの波止場から一転、華やかな夏の別荘へ！

美女と野望の別荘へ！

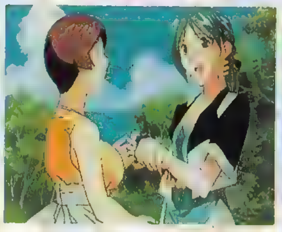
夏休みを目前にしたある日、突如としてあなたにかかってきた電話。それは、従姉の蘭堂芹香さんからの、旅行へのお誘いであった。

芹香さんが家庭教師を勤める「麻比奈姉妹」と、彼女たちの別荘へ同行してほしいというのだ。

果たして、旅先には何が待っているのやら…。









次回のP7は！

みんな気になるお手伝いさん「豊原エツ子さん」にスポットライトを当てようと画策する次第であります。Ｐ７プレゼントコーナーもあるぞ。くはあー！

お楽しみに♥

SHINSEISHA
ヴァンパイアセイヴァー シリーズ

GAMEST MOOK Vol.89

ヴァンパイアセイヴァー テクニカルマニュアル 実戦活用編

より洗練された攻略情報が満載!!

大好評発売中 本体価格1350円





GAMEST MOOK Vol.77

ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル 基礎知識編

[illegible]

大好評発売中 本体価格850円

GAMEST MOOK Vol.88 WORLD SERIES VOL.5

ヴァンパイアセイヴァー ファンブック

三度集いし、異形の者たち。君もダークストーカーズの宴に参加してみないか!? ファン待望のファンブック、ついに登場!!! モリガン役の神宮司弥生声優スペシャルインタビュー、ハンターアニメ監督&脚本の池田成インタビュー、 有名作家陣による豪華描き下ろしイラストなど、満載の一冊。

大好評発売中 本体価格980円



ゲーメストビデオVol.39

怒首領蜂

全国にきらめく幾多のシューターたちへ…

☆C-TYPEによる全国一スコアラーのプレイを完全ノーカット収録!!
☆B-TYPEによる攻略プレイをハイライトで収録!!

12月5日発売予定!!

価格5800円(税別) 商品番号GV-39

ゲーメストビデオVol.40

ヴァンパイアセイヴァー

☆ベストバウトを厳選抽出した対戦コーナー。息を飲む心理戦、胸躍る肉弾戦を見てくれ!
☆多彩なテクニカルコンボから、使える実戦コンボ、さらにはお遊びのアートコンボまで盛りだくさん!!

11月7日発売予定!!

予価:5800円 商品番号:GV-40

ST-Vでも浪漫の嵐!

対戦 サクラ大戦 花組コラムス

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1990,1997
CHARACTER DESIGN ©RED 1996

キャラクターメインのゲームとはいえ、実はコラムスのアレンジの中で一番いけてるんじゃないかと…。

担当：ハマー

DATA

発売日／12月予定
ジャンル／パズル
操作／4-1
メーカー／セガ・エンタープライゼス

MAKER COMMENT

お待たせいたしました！今までセガサターンでしか遊べなかった「花組対戦コラムス」がついにアーケードゲームとして登場です。今回新たに「乱入対戦」も用意しましたので、さらに熱いバトルが楽しめること必至です。サクラ大戦ファンはもちろん、パズルゲームファンにもぜひ遊んでいただきたいと思います（花コラチーム）

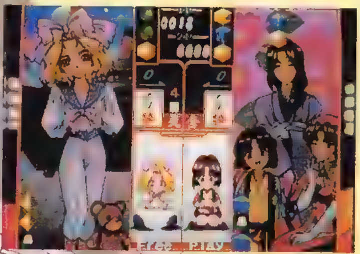
セガサターンで好評発売中の「花組コラムス（花コラ）」が、アーケードへ逆移植されて登場！「サクラ大戦2」を待ちきれないファンにはグッドニュースだ。あの感動を再び思い出しつつ、ゲームセンターでサクラ仲間と交流を深めるというのは？

とりあえず消してみる

まず「コラムスとは何ぞや？」という人のために（いないと思うけど…）、コラムスの説明をしよう。

基本的には、画面上から3つ連なった宝石パーツをボタンで入れ替え、同じ色の宝石をタテ、ヨコ、ナナメのいずれかに3つ以上ならべて消していけばOK。ただし色の種類はたくさんあるので、適当に置くだけでは画面上まで積み上がってゲームオーバーになってしまう。

と、ここまでは「普通のコラムス」のお話。「花コラ」では対戦という形式をとっている関係上、また違った知識やテクニックが必要とされることになる。



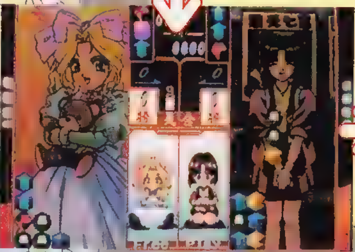
3つ消しただけだと、気合のたまる量は「4」。

優柔不断では嫌われるぞ

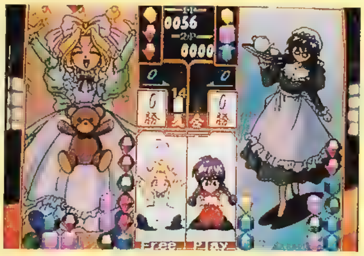
というわけで、「花コラ」独自のルール解説を。「花コラ」には、

・気合ゲージ
・L-PS
・時宝石

という3つのフィーチャーがある。



同時消しなら倍以上増え、



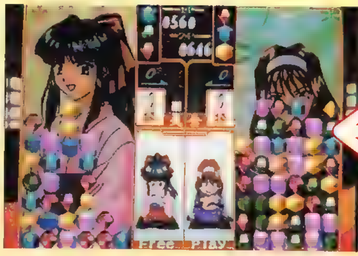
連鎖であれば一気に3分の1前後たまる。

気合ゲージは、宝石を消すごとにたまっていく。これが満タンになるとL-PSが現れ、攻撃や防御などが可能になる。気合は同時消しや連鎖を組むことにより多く（効率よく）溜まっていき、また、L-PSの選択によって最大3レベルまでグレードアップできる。

気合が満タンになったときに現れるL-PSとは、いわば「制限時間付き選択肢」。表示枠を囲っていく赤い線画制限時間になっていて、これがフルになる前に何らかの選択をしないと大損してしまう。



せっかくレベル2まで貯めても。



タイムオーバーだとすべて没収！迷ったらとりあえず「ためる」を選んでおこう。

制限時間いっぱいを使って待つテクニックもあるが、とりあえず始めのうちは「L-PS」がでたらすぐに何かを選ぶクセを付けておこう。



カウントが残っている限り、魔宝石以外で消すことはできない。連続で送り込め！

このL-PSで「攻撃」を選ぶと、相手フィールドに時宝石を降らせることができる。この時宝石にはカウント（白い丸）がついており、この状態では同じ色を並べても消えてくれない。カウントはパーツを落とすか、縦横いずれか（斜めはダメ）に隣接したところで宝石を揃えれば1つずつ減っていき、ゼロになると普通の宝石へと変わるようになっている。

これらの要素をうまく使い、ゲージをため相手を攻撃し、または相手の送ってきた時宝石をなんとかやり過ごしながら、相手のフィールドを埋めてしまえば「勝ち」となる。そう、「花コラ」の目的は「宝石を消す」ことではなく、「相手のフィールドを宝石で埋め尽くす」ことにあるのだ。



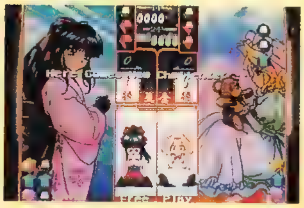
どんなに自分のフィールドが埋まろうが、相手が先に詰まってしまえば勝ちだ。

4強の一角崩れる?

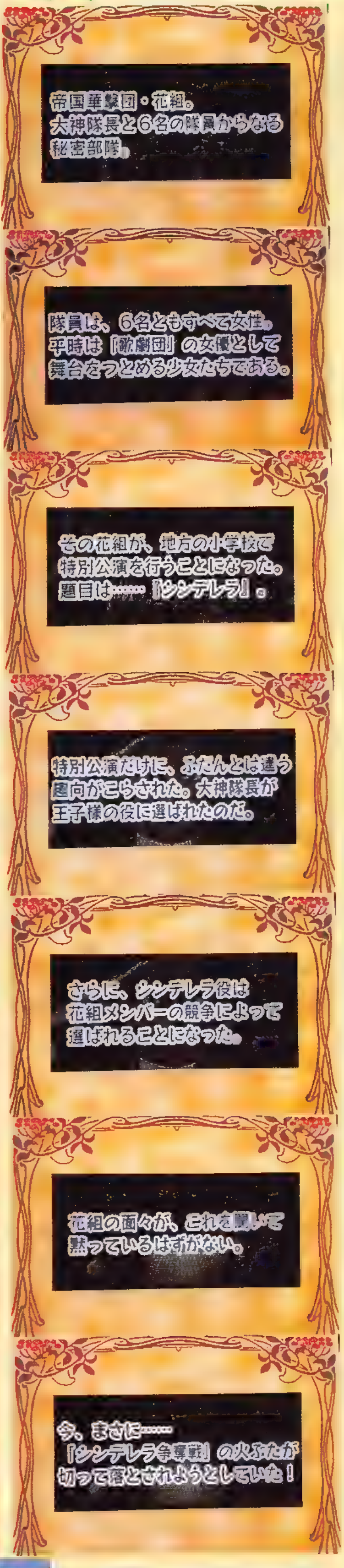
次に、セガサターン版で「花コラ」をやったことのある人のために、アーケード版での変更点を挙げてみよう。

まず、ゲームモードは「シンデレラ」一本のみ。「クラシック」や「パズル」「ストーリー」は遊ぶことはできない。

そのかわりに、新たに「乱入」することが可能になった（注・基板の設定により不可



1人目だろうがラスボスだろうがお構いなし。太正の恋は厳しいのだ。



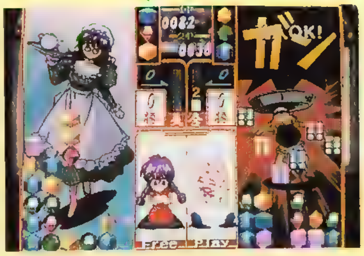
能な場合があります）。アーケード向きの変更点と言えるだろう。

ゲーム的な部分では、宝石の付きと消滅が早くなっていて、非常にめまぐるしい展開となっている。攻撃や防御の演出時間はそのままなので、防御しているあいだに2回レベル1攻撃をくらった、なんてこともあるので注意。

またCPUの強さも侮れない。サターンの「むずかしい」をノーコンティニューでクリアできる人でも、アーケード版では手を焼くはずだ。

キャラごとの基本能力は、ほぼサターン版と同じ。ただし、現在紅蘭の攻撃が弱体化されているので、ほかのキャラもややカスタマイズされているかもしれない。

ちなみに、サターン版では隠しキャラ扱いになっていた「あやめ」「米田」「帝劇三人娘」は、最初から使用可能となっている。このへんはうれしい配慮だ。



カウントが「9・9・9」から「6・8・9」に。やっぱり強すぎたか。



米田もいる。「霧笛がオレを…」呼んでねーっつーの！

とりあえずおぼえておくが吉

一通り紹介が終わったところで、基本テクニックを簡単に解説していこう。

●コラムスはヘタでも大丈夫！

従来タイプのコラムスがヘタでも、全然問題なく遊べます。元祖でジュエル2000もいったこともない筆者がいうんだから間違いなし！（？）

●基本は2連鎖

ひっきりなしに攻撃されるので、大連鎖の起爆装置が埋まってしまうなんてのは日常茶飯事。よって、こまめにゲージを貯めて、その状況ごとに臨機応変に対応していくのがベストだ。しかし、3つずつ消していては気合のたまりが悪いのでコスト的にも4つ以上の同時消しか、2～3連鎖を刻んでいくのがいい。



刻んでおけば、逆に相手が大連鎖を狙っているときにジャマできる。

●キャラの長所短所を知る

「花コラ」には9（11？）人のキャラが登場するが、誰もが個性的な性能を持っている。具体的に違うのは、「登場時の色配置パターン」「レベルごとの攻撃力」、そして「防御力」。それらすべてを総合して検討し、そのキャラはレベル1攻撃をくり返したほうがいいのか、レベル3で一気に決着をつけるべきなのかなど、方針を固めていこう。


同キャラ戦では、より深く愛しているほうが勝つ!?

●待ち厳禁！

この手の落ちもの対戦ゲームにありがちなのが、相手の攻撃をそっくりそのまま送り返して逆転勝ち、という「待ち」戦法。しかし、「花コラ」では同時消しや連鎖でも時宝石を降らせることができ、しかもそれは使用キャラに関係なくランダム位置に落ちてくる。よって、仕掛けを作って待っていても、それが必ず勝利に結びつくとは限らない。それよりは、自分から積極的に気合いをため、手数で圧倒したほうが勝率は上がるはず。

●防御は慎重に

下方の邪魔なゴミ宝石をいっぺんに消してくれる「防御」だが、実際にはあまり頼りにできない。下がきれいに消えたところで偶然連鎖が始まるわけではないし、なにより演出時間が長い。追いつめられたときやフィールドを一掃できる場合を除き、むやみに使用しないほうがいいだろう。

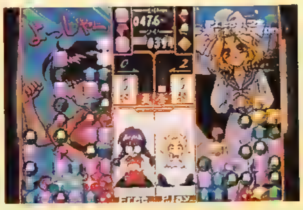
特に、レベル2防御をするくらいであれば、もう少しがんばってレベル3魔宝石を出現させたい。


一時的な安心感は高いが、その間に相手側が大連鎖の予感…。

●魔宝石は最強の切り札

魔宝石で消した宝石は、防御とは違い気合いゲージに反映される。防御しながら攻撃のチャンスもあるという一発逆転のジョーカーなのだ。

さらに、従来タイプで可能だった「二分割による2色消し」も可能。これにより、マリアやあやめなどは「1回目の魔宝石でレベル2→2回目で間髪入れずレベル1or2」という超強力連携が可能になる。覚えておこう。



2色消しは、ゲージためのほかに連鎖による半端な時宝石を送る効果もある。

腕前だけじゃなく思い入れも重要？

次回からは「普通に攻略」をすっ飛ばして、いきなり（ゲーム的に）ディープな記事展開の予定。さすがはゲーメスト…なお、ダイヤグラム作成計画もあります（笑）。



スタッフロールは、もちろん「花咲く乙女（唄入り）」。たどり着けるかな？

NEW GAME FIRST RIP OPEN



ブロック崩しとパズルが合体した!? ってゆーか、パズルボブルとアルカノイドがフュージョンしたって感じです。これマジで面白いぞっ！

担当：田渕健康（ぷちからっと）+こーじ

DATA

発売日／12月予定
ジャンル／アクションパズル
操作／パドル+1ボタン（レバー操作も可）
メーカー／タイトー
開発状況／100%

MAKER COMMENT

バビブベバビブー！（プレイしていない人には意味不明）いよいよプチカラットが登場！これほどキャラがしゃべるパズルゲームはないと思うので、彼らの熱い雄叫びをぜひライブで聞いてみてください。科学バンザーイ！（広報　白丸）

遊べる！新ジャンルパズル

独特のパドルコントローラーと、高い中毒性で大ヒットを記録した、名作ブロック崩し「アルカノイド」。

固定画面パズルの新境地を開いた、業務用では珍しい、じっくり考えるタイプのパズルゲーム『パズルボブル』。

このタイトー往年の2大名作を巧妙に融合させて、まったく新しいアクションパズルゲームが生まれたぞーそれがこの『プチカラット』だー

ブロック崩しならではの、絶え間ない緊迫感。パズルゲームならではの仕込みの楽しさ。それら要素を内包しながら、まったく新しいゲームに仕上がっているのがこのゲームだ。さらに「対戦」の要素も、熱いポイントの一つ。1人でやり込むもよし、友達と2人で燃えるもよし、だー

じゃあ早速、紹介していこーか！

ルールを胸に刻み込め

まずは操作系から。自機である「バウス」は、お馴染みのボリュームコントローラーで操作する。このバウスで、画面の中を跳ね回るボールを打ち返していくのだ。

ボタンは1ボタン。基本的に、最初にボールを発射するときだけしか使わない。

この、最初にボールを発射するときの呼吸は『パズルボブル』のそれと同じなので、慎重に狙いをつけて発射しよう。どこからストーン（ブロック）を壊していくかで、今後の展開を大きく左右するぞ。

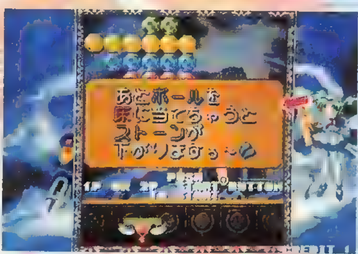
ゲームの目的は、徐々に降りてくるストーンをひたすら壊し、画面下のデットラインを越えないようにすることだ。

なお、ボールをパドルで受けそこなっても、従来のブロック崩しみたいに「ミス」にはならない。しかし、その代わりに画面上部からストーンが一定数せり下がってくるという寸法だ。

戦略上、わざとボールを落としてストーンを増やすといった場面も出てくるので、このルールは頭によく叩き込んでおこう。



ルールは単純明快ー気軽に遊べて奥が深いー



ストーンの数が少ない時には有効だが、追い詰められた時に落としちゃダメ。

モードの説明をば

このゲームには3つのゲームモードがあり、それぞれに独自のルールが存在する。

●うでだめしモード

これは、降りてくるストーンをひたすら消しまくるというもの。パズルボブルの1人用と考えてもらえばいいかな。



最初にモードを選ぼう。対戦は1コインのみで可能だ（1試合）。



モードを選んだら、次はキャラクター選択。これはどのモードも共通だ。

プレイヤーが消したライン（ストーンの横並びの線）の到達レベルによって、段位の認定が行われるぞ。

このモードは1人用オンリーのうえ、じっくり考えてプレイできるので、パズル性の度合いのほうが高い。

モードを決定した後には「やさしい」「ふつう」「むずかしい」の3つの難易度をセレクトできるのも嬉しい配慮だ。自分の腕に合わせて難易度を決定しよう。

なお、このモードでの難易度の違いは「自機の長さ」「ブロックの配列構成」「段下がり条件」「ボールのスピード」の

シーモンド

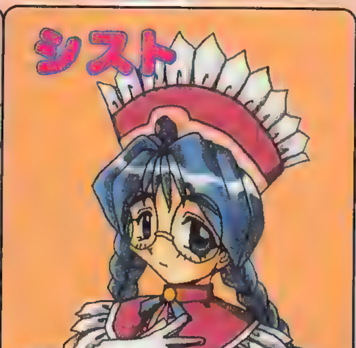


推定15歳／所有秘石・ダイヤモンド

イミテーション家というお屋敷でメイドとして働いていたが、ご主人様とその息子（坊っちゃま）が秘石探しに出かけたため、職を失い、密かに憧れていた坊っちゃまの後を追う。

小さい身体だが、怪力といえるほど力が強い。趣味は日記を付けること。

シスト

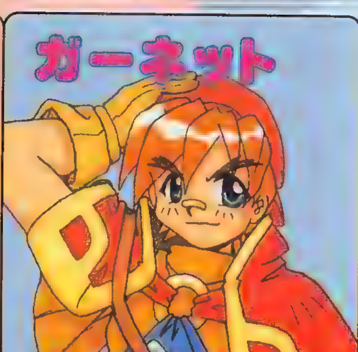


13歳／所有秘石・アメシスト

ジェムストーン王国の経済を牛耳る、豪商コランダム家の次女として生まれた。勝ち気な性格の姉・サファイアとは正反対の、気弱でおどおどした性格の女の子。少しどもるクセがある。

ガーネットとは幼なじみ。趣味はあやとり（泣）。

ガーネット



13歳／所有秘石・ガーネット

両親を国家に殺されてから国家を恨んでいる。秘石の秘密を知り、国家の中心的存在のハーズの野望を打ち砕こうとする、明るくオッチョコチョイな少年。

自然を愛する正直者で、高いところが大好き。人の話をちゃんと聞いてないのが欠点。一応主人公らしい。

STORY

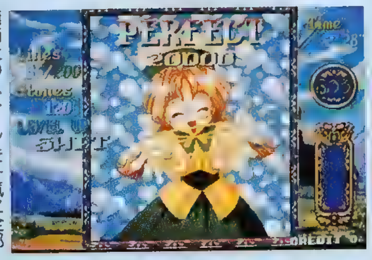
その国は、魔法と科学文明が渾然一体となり、調和を保つ人々の理想郷として広く知られていた。その国の名は「ジェムストーン王国」。

だが、自らの持つ強大な魔力の力で国全体を治めようとする国家側と、魔力がなくても科学に対する知識と情熱を持つ人々との争いが表面化し、悠久の都ジェムストーン王国に不穏な空気が漂い始めた頃、人々は「12個揃えると願い事がかなう」という「秘石」の噂を耳にするようになる。

今、伝説の「秘石」を求め、冒険の旅に赴こうとする者たちがいた…。

変化に現れる。

ストーン全消しボーナスや、連続で5個以上のブロックを破壊することで入る連続ヒットボーナスなど、様々な特殊ボーナスが用意されているぞ。



画面上のストーンを一気に全部消すと全消しボーナス―

●おはなしモード

このモードは「CPUとの対戦」をこなしていき、キャラクターごとのストーリーを楽しむというものだ。

このモードでも「やさしい」「ふつう」「マニア」の3つの難易度をセレクトすることが可能だ。

当然、難易度によりボールのスピード、自機の長さ、CPU難易度が変わるぞ。

12名の登場キャラクターの中から1人を選ぶのだが、それぞれ「攻撃力」「攻撃パターン」が違っているので、自分の腕とキャラの好みを天秤にかけて選択しよう。



ステージ間にはデモがあり、12の宝石を巡って物語が進行していくのさ。

「対戦モード」の基本ルールは、自分のフィールド内のストーンを消して相手のフィールドに送り込み、その送ったストーンで相手のデッドラインを越えさせるのが目的。

当然、一度に大量のストーンを消したほうが、それに比例して相手のフィールドにストーンを送れるというワケ。

わざとボールを落としてストーンを増やしつつ一気に消すか、コツコツ地道に消していくかは、キャラクターの性能とプレイヤーの好み次第だ。

ゲーム中のキャラクターたちのリアクションも豊富で、実はギャラリーとして見ているだけでもかなり面白いかもしれない。



CPUと炎の一本勝負だ―

●2人対戦モード

人間様2人で覇を競う、バキバキの対戦モードである。

特に変わったルールはないので、とにかくストーンを消しまくって相手を攻撃しよう。

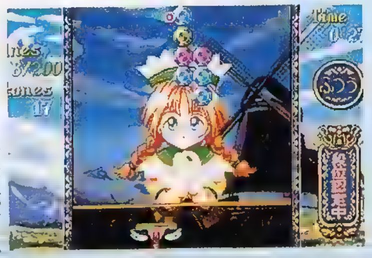
2本先取制で乱入もアリ。気力と財力が尽きるまで、そしてゲーセンが閉店するまで戦い続けるとよかろう。

生き抜くコツ

ストーンは1つずつ地道に壊さなくても、壊し方次第では一気に多数のストーンを「ちぎる」ことが可能なのは、前にも書いた通り。

やみくもに壊し続けるのではなく、ポイントを絞ってボールを打ち返すのが、一挙にストーンをちぎるコツといえよう。

画面上部のストーンを重点的に狙い、画面下部に大量のストーンを残しつつ、天井とストーンとのつながりを断ち切るのが理想のパターンだ。



画面上部のストーンを狙って…



一気にちぎる!



狙い方次第では、こんなに一気にちぎることも可能だ!

パズルボブルの「大量ちぎり」理論を応用できるのだが、今回はいかんせんアクション要素が多分に入っており、なかなか思うように仕込みができないのがポイント。

だが、ボールの反射角、パドルの打ち返しタイミングがつかめてきたら、巧い具合に仕込みができるようになってくるぞ。

難しいルールはほとんどないので、一度プレイしただけで「何だ、こーやればいいのか」と、速攻で理解できてしまうのがプチカラットのヨイところ。

最近、単純で誰でも気軽に遊べるゲームが少なくなってきたんだけど、「プチカラット」はそんな人に打ってつけのベストゲーム!

シンプル・イズ・ベスト―

とにかく、見掛けたら絶対にプレイしてみてくださいな。

次回のメニュー

次号のプチカラ（プチカラットの略）は、残りのキャラクター紹介と、ストーンの初期配置ワンポイント攻略。うでだめしモードの詳細も解説しちゃおう！

お楽しみに〜。



パール＆テール

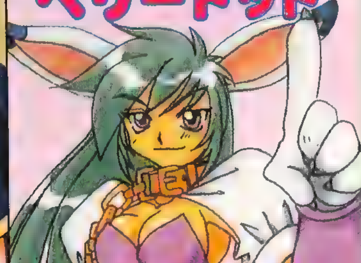


14歳　所有秘石・真珠

薬屋に生まれた双子の薬師。小さなときに薬品製造中の事故で両親を失ってから、姉弟2人で薬屋を開いて暮らしている。

姉のパールは活発な性格、弟テールは無口と、まったくの好対照。趣味は、パールが料理で、テールが読書。

ペリードット



推定26歳　所有秘石・ペリドート

豪商オーギュスト・コランダムの妻で、娘サファイアとの親子喧嘩の際に、娘の魔法でバケウサギの姿に変えられてしまった。

その際に人間としての記憶を失ってしまい、男を魅了する魔法を覚えたことから、毎晩バーに繰り出しては男を誘惑して遊んでいる。

ルミニー



11歳　所有秘石・エメラルド

小さいころから発明が大好きで、いつもヘンなものを作っている。国家が科学を排除して魔法政権を確立しようとしているのを知り、「科学の力」を証明しようと決意した。

趣味は発明とジャンクパーツ集め。気弱な性格だが、科学をバカにされるとキレてしまい、マッドサイエンティストになってしまう。

1998

お求めは、お近くのマルゲ屋（P138に地図掲載）又は、P134のグッズプラザで！

スーパーリアル麻雀PVII '98

価格2,100円（税込）［A2/7枚綴り］

早くもPVIIがカレンダーに!!
田中良氏による描き下ろし水着イラストに加え、なんと脱衣シーンまで!!



K.O.F'97ヒローズポートレイカレンダー'98

価格2,310円（税込）［卓上タイプ］

遂に完成！待望の(？)男版NEO-GEOカレンダー。K.O.F'97の人気男キャラ6人を、人気作家陣が描き下ろし！！
アルミフォトフレームタイプの卓上カレンダーで、好きなキャラと1年間一緒に過ごしたり、一緒に自分の写真も入れてみたりと、色々楽しめる。作家陣は、天獅子悦也・赤名めい子・高塚カズイ・森岡慎一（2点）・MONDO恵だ！





さくらがんばる！'98

価格2,100円（税込）［A2/7枚綴り］

中平先生の描き下ろし、3点入り!!
注目! マルゲ屋又はグッズプラザで、この「さくらがんばる！カレンダー」を含む3000円以上の商品をお買い上げの方に、中平先生のイラスト色紙をプレゼント!!



ラングリッサーイラストレーション'98

価格1,890円（税込）［A2/7枚綴り］

ラングリッサーI～IVまでのイラストから、うるし原智志先生のベストカット12点を選んで収録！

ゲーメストカレンダー

掲載商品に関するお問い合わせは、0120-531917まで！
（月～金：AM11:00～PM5:00）

NEO-GEO-GALS '98

価格2,310円（税込） ［A2/8枚綴り］

毎年恒例のこのタイトル。今年ももちろん全点描き下ろし！
作家陣は、横田守氏の表紙に始まって、さいとうつかさ・たかしあきら・井上卓哉・介錯・井上そら・るりあ046、そして最後にポスターを中村博文氏が飾る！…という豪華なラインナップ。





中村博文氏描き下ろし
「色」ポスター付き！！







このシールが付いてるよ。



ヴァンパイアセイヴァー'98

価格1,890円（税込） ［A2/7枚綴り］

11/7の全国大会も大盛況！！ムック、ビデオを網羅した後はこのカレンダーで決まり！

虹色町の奇跡'98

価格1,890円（税込） ［A2/7枚綴り］

メーカーの秘蔵イラストを加え、そして、めぐみ・絵美・桃子・シャーロット・真由美・サキ・久美子・妖精・リンツみ～んなのシールが付いてるよ。



ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
覇王丸
柳生髐馬
色
The Future Is Now
SNK


新生サムライスピリッツ、見参。
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO64
サムライスピリッツ
TM
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200・大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp



●**プラサカプコン(富津店)**〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(横須賀店)**〒238神奈川県横須賀市若松町2-30-0100【モアーズシティー内4F】●**プラサカプコン(相模原店)**〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(座間店)**〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(山室店)**〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】●**プラサカプコン(高岡店)**〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】●**プラサカプコン(魚津店)**〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y² FACTORY内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(美濃店)**〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】●**キッズパーク(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】●**キッズカプコン(青木店)**〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】●**プラサカプコン(安城店)**〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(弥富店)**〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(アクティ)**〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61●**プラサカプコン(コスモタワー店)**〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224●**メルヘンランド(岸和田店)**〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(熊取店)**〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(AP店)**〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】●**ビバ・サーカス(桜井店)**〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(可部店)**〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

大好評をいただいているシークレットファイル。只今《私立ジャスティス学園》を準備中です!!

新CDレーベル「SULEPUTER(セルピュータ)」第1弾!!
「私立ジャスティス学園」オリジナルサウンドトラック
98年1月29日発売決定!!<2,100円(税込)>

ロックマンは10周年! これからもよろしく!!

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM
私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES
TM
私立ジャスティス学園 リージョン オブ ヒーローズ
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
ようこそ、闘いの学び舎へ！敵はジャスティス。偽りの正義を許すな！
オレ達の学校は俺達が守る！
根性全開、青春フルバースト。
太陽学園
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。

ゲーメスト December 12.15 1997 No.207

平成9年12月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第21号通巻207号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321

特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-12／15　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1122443120561